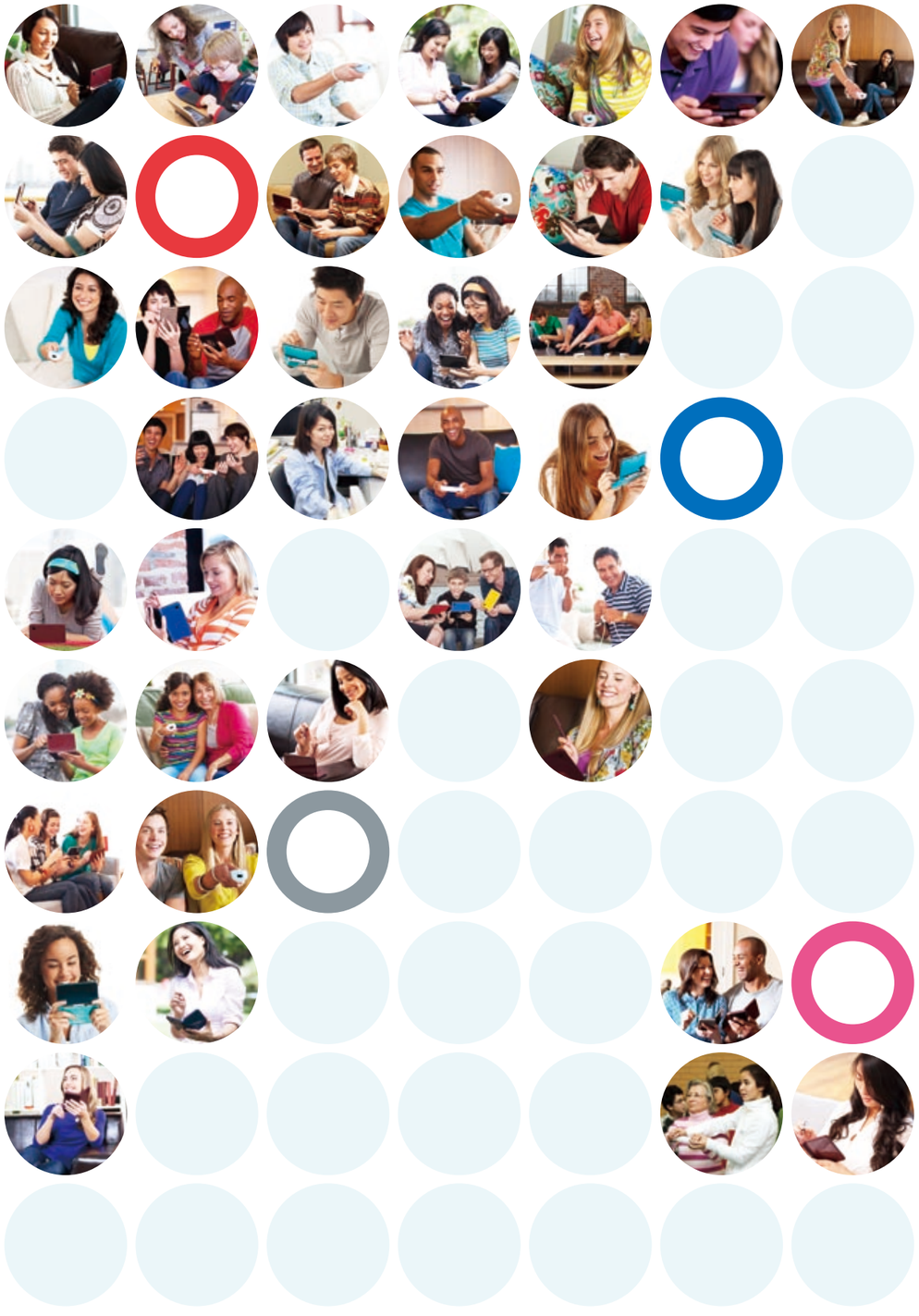


CSR Report 2011

Nintendo

# CSR Report **2011**

Nintendo

このたびの東日本大震災により亡くなられた方々に深い哀悼の意をささげるとともに、被災された皆様に心よりお見舞い申し上げます。

私たちが生み出し、ご提案している娯楽は、生きていく上で必要不可欠な存在ではありません。しかし、人が笑顔になるきっかけをつくり、人と人とをつなぐきっかけとなり、世の中を少しでも明るくするお手伝いができる可能性が少なからずあるのではないかと信じています。

任天堂は娯楽を提供する企業として、世の中に少しでも多くの笑顔をお届けできるよう、これからも全力を尽くしてまいります。

被災地の一日も早い復旧復興をお祈り申し上げます。

任天堂株式会社　取締役社長　岩田 聡

### 編集方針

CSR (Corporate Social Responsibility) とは、一般的に企業が社会や地球環境に対して果たすべき社会的責任のことをいいますが、娯楽という仕事をしている私たち任天堂は、CSR活動を「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」と定義しています。このCSRレポートは、「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ための私たちの取り組みを報告するものです。

### 報告対象組織

任天堂グループ（任天堂（株）および連結子会社）を対象範囲としています。対象範囲が異なる場合は、個別に対象範囲を記載しています。なお、任天堂グループを示す場合は「任天堂」、任天堂株式会社を示す場合は「任天堂（株）」と表記しています。
また、環境データについては基本的に任天堂（株）および以下の主要な海外子会社・支店を集計範囲としています。

・Nintendo of America Inc. ：任天堂アメリカ
・Nintendo of Canada Ltd. ：任天堂カナダ
・Nintendo Australia Pty. Ltd. ：任天堂オーストラリア
・Nintendo of Europe GmbH ：任天堂ヨーロッパ（ドイツ）
・Nintendo France S.A.R.L. ：任天堂フランス
・Nintendo Ibérica, S.A. ：任天堂イベリカ（スペイン、ポルトガル）
・Nintendo Benelux B.V. ：任天堂ベネルクス（オランダ、ベルギー）
・Nintendo of Europe GmbH, UK Branch ：任天堂イギリス
・Nintendo of Europe GmbH, Italy Branch ：任天堂イタリア
・韓国任天堂株式会社

### 報告対象期間

2010年度（2010年4月～2011年3月）を中心に掲載しています。一部直近または2010年度以前の活動も含みます。業績に関するデータ、社員データおよび環境データについては、各年度3月末時点の数値に基づいています。なお、環境データの報告対象期間は、2010年度のみ2010年1月～12月としています。

### 報告書発行時期

2011年6月（次回発行予定：2012年6月）

・「Wii」の表記は原則的にハードウェアを表します。
・「ニンテンドー3DS」の表記は原則的にハードウェアを表します。
・「ニンテンドーDS」の表記は原則的にニンテンドーDS、ニンテンドーDS Lite、ニンテンドーDSi、ニンテンドーDSi LLのハードウェアを表します。
・任天堂ホームページ上に本レポートの補足情報などを掲載していますので、併せてご覧ください。
http://www.nintendo.co.jp/csr/

## Contents


03 社長メッセージ

05 CSR活動をグローバルに展開

07 笑顔創造 ― Global Report ―

08 Report 1 その先にある笑顔を思って

11 Report 2 多くの人に絵を描く楽しさを知ってもらうために

13 Report 3 社員全員が力を発揮し続けられる職場とは？

14 Report 4 子どもたちの未来を思い浮かべて

15 任天堂に関わる人々

17 お客様の笑顔のために

25 お取引先とともに

29 社員のちからを活かすために

35 次世代の笑顔のために

41 地域社会の笑顔のために

45 信頼される企業であるために

49 任天堂のCSR活動に対するメッセージ

50 会社概要

# 期待を超える驚きを届けることで笑顔になる人を一人でも増やしたい

## 人と人とのつながりが変化してきた社会においてゲームが担うべき役割とは

新しい商品の発売直前には、期待以上に不安があります。ここでいう不安とは、自分たちの「思い」がそのままお客様に届くだろうか、というものです。私たちは、一人でも多くの人に笑顔になってもらいたい、誰も経験したことのない驚きを提供したいという思いで商品を開発していますが、受け取ったお客様がどう感じられるかはわかりません。ですから、新商品が出るときはいつも祈るような気持ちです。

私には、ニンテンドー3DSを世の中に出すにあたってひとつだけ実現したいことがあります。それは、ニンテンドー3DSを触る人の数を、今までのニンテンドーDSを触った人よりも増やすこと。これまではまったくゲームに興味がなかった人でも、3D映像はちょっと見てみたいという人はいるはずです。そうした人が「面白いな」「本当だね」と言ってくだされば、それは任天堂が目指す「ゲーム人口の拡大」に向けて一歩前進できるチャンスになると思っています。

近年、ソーシャル・ネットワーキング・サービスが話題となっています。これは、人と人との直接的なコミュニケーションが減少してきた中で、それでもほかの人とどこかでつながっていたいという強い気持ちがインターネットを通じたコミュニケーションとして表れたものではないかと思います。一方で、インターネット上で人と関わりを持つためには能動的に行動する必要があります。情報をどんどん発信することが得意な人もいますが、うまくなじめない人もいるのではないかと感じていました。そこで、今回のニンテンドー3DSで3D機能の導入とともに力を注いだのが通信機能の強化です。「すれちがい通信」という機能は、自分のニンテンドー3DSを持って歩くとほかの人の本体とすれちがうたびに交信し、お互いのゲーム情報を交換する仕組みです。この仕組み自体はニンテンドーDSにもありましたが、本体にセットしているゲームソフト同士でしか通信が行えませんでした。ニンテンドー3DSでは、ゲームソフトをセットしなくても、ゲーム機本体をただ持って歩くだけで通信できるようにしました。こうすることで、ゲーム機がよりゆるやかに人と人をつなぐことができるのではないかと考えたのです。

任天堂は、ソーシャルな遊びについて古くから取り組んできた会社でもあります。ソーシャルな遊びというのは、ほかの人と関わることによって遊びが社会性を持ち、より面白くなることに本質があると思います。任天堂のルーツであるトランプなどは、まさにソーシャルな遊びです。このようなルーツを持つ任天堂だからこそ提供できるゲームで、家族の会話が増えたり、一緒に楽しむことで仲良くなったりということが起これば、ソーシャル・ネットワーキング・サービスが成し得なかった何かを成し遂げることができるかもしれません。

## 安心して3D映像をお楽しみいただきたい

3D映像は、人が左目と右目で違う角度から物体を見て、それを頭の中で組み合わせてこういう立体だろうと判断する仕組みを利用しています。この立体視の機能は、6歳くらいまでに完成すると言われていますが、それまでの段階で3D映像を長時間見た場合に視覚の成長に影響があるかもしれないという学説があります。そこで、保護者による使用制限機能を用意し、3D映像は保護者の方が許可しないと表示されない設定ができるようにしました。さらに、パッケージに「6歳以下のお子さんにはこういう注意が必要です」と目立つように記載しています。自社製品にとって不利になりかねないことをわざわざ伝えるというのは世の中では珍しいことだと思います。しかし、6歳以下のお子様にも十分安心して楽しんでいただけることを保護者の方にご理解いただくためには、積極的に情報をお伝えすべきだと考えたのです。

## 製品を通してつながっている人の笑顔を意識して

製品ができあがるまでのプロセスにおいては、さまざまなステークホルダーが関わりあい、密接につながっています。部材づくりは、その最たるものです。安心して楽しんでいただける製品をお客様に提供するためには、部材一つひとつの品質に絶対の自信を持っていなければなりません。そのためには、部材の供給元や、その先の部材製造元、さらにその先の人にまで「任天堂はどういった考えに基づいて部材を仕入れているのか」を伝え共有する必要があります。任天堂が守ろうとしている安全性や環境配慮が伝わらなければ、製品に対する信頼が損なわれてしまうことにもなりかねません。そこで、2010年度には、生産パートナーの多い中国においてグリーン調達説明会を行い、170社の方々にお伝えする機会を設けました。

もちろん、製品に含まれる化学物質や鉱物資源などの原材料に関わる面だけでなく、労働環境など、製品が作られるプロセスの中で起こるCSRに関するさまざまな問題についても同様に重視しています。こうした問題は対応を求める側と求められる側に分かれた瞬間に、解決が難しくなります。対等な立場に立たない限り、求められる側は都合の悪い物事を隠そうという方向に動いてしまいがちだからです。任天堂では、対話により問題点を共有することで、共に解決策を見つけ出すというアプローチを重視しています。今後も対話を重ね、更なる改善につなげていく考えです。

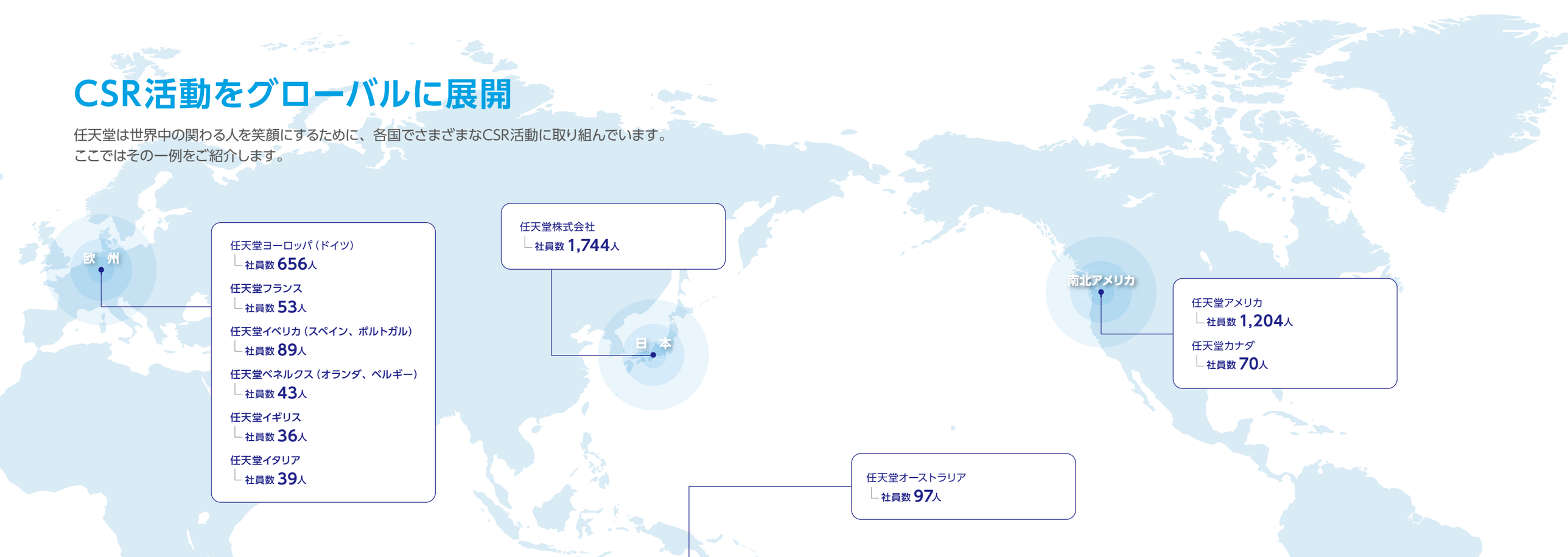
## より良い未来のために

私たちは「ゲーム人口の拡大」に取り組み始めたときに、「5歳から95歳まで」お客様の幅を広げることを目標にしていました。そして当時、それは達成不可能なことだと思われていました。ですが、たとえば2009年6月に発売した『Wii Sports Resort』については、95歳以上の方にもお楽しみいただいていると聞いています。これは思い込みの壁を越えられたひとつの事例です。私たちは、これからも思い込みの壁を越え続け、ゲームを通じて世の中でまだうまくくみ取られていないニーズを形にしていくことで、人々の笑顔を増やし、社会の役に立ちたいと考えています。それができれば、今よりも良い未来をつくることができるということを任天堂に関わるすべての人たちに共感してもらい、共にしっかりと歩みを進めていきたいと思っています。

※インタビューは、2011年2月10日（ニンテンドー3DSの発売前）に行っています。

# CSR活動をグローバルに展開

任天堂は世界中の関わる人を笑顔にするために、各国でさまざまなCSR活動に取り組んでいます。
ここではその一例をご紹介します。




## 日　本

### 日　本


- 笑顔のお客様を増やすために開始した「笑顔人口拡大プロジェクト」の取り組みが少しずつ社員に浸透し始めました。 P.08
- 中国の生産パートナーに対してグリーン調達説明会を実施しました。 P.37
- 日本が誇るゲーム文化の発展に貢献するため、学生向けの「ゲームセミナー」を開催しています。 P.41


## 南北アメリカ

### アメリカ


- 任天堂アメリカの新本社ビルが環境配慮型ビルとして認められました。 P.14
- 6週間にわたって社員の健康への意識を高めるキャンペーンを実施しました。 P.34
- 使い終わった商品の回収サービスを継続的に行っています。 P.38
- スターライト・スターブライト子供財団への支援として、ゲーム機器を病院に提供しています。 P.43


### カナダ


- 社員が地元の老人ホームを訪問し、ボランティア活動を行いました。 P.44


## 欧　州

### ドイツ


- 子育てしながらも活躍し続けられる職場環境の整備に努めています。 P.13
- 「Code of Conduct」の精神をeラーニングで社内浸透させています。 P.30
- マラソン大会への参加を通じて、社員の健康意識を高めています。 P.34
- WiiやニンテンドーDSを数学や英語、体育の授業で使用する教育プロジェクトを支援しました。 P.43
- 10代前半の女子生徒向けにオフィス見学ツアーを実施しました。 P.44
- スポーツや芸術活動の支援を目的としたチャリティー活動を実施しました。 P.44


### フランス


- シニアの方にWiiで遊んでいただくイベントを開催しました。 P.42


### スペイン


- 『絵心教室DS』を使ったワークショップをスペイン各地で行っています。 P.11
- 世代間コミュニケーションを促進するプログラムに協力しました。 P.42


### ポルトガル


- 市役所と協力してシニアの方の生活を豊かにするプログラムを実施しました。 P.42


### オランダ


- 小学校にニンテンドーDSi LLと『絵心教室DS』を提供するとともに美術講師を派遣しました。 P.11


### ベルギー


- 購入電力のすべてを再生可能エネルギーによるものに切り替えました。 P.39


### イギリス


- 国の制度を利用しながら、育児中の社員を支援しています。 P.32
- イギリス政府が推進している自転車通勤奨励活動に参加しています。 P.40
- スターライト・スターブライト子供財団を通じて寄付したゲーム機器を、約50万人の療養中の子どもたちが利用しています。 P.43


### イタリア


- 美術館と提携し、『絵心教室DS』を使った子ども向けの絵画教室を支援しています。 P.12
- 保護者による使用制限などの啓発活動を続けている業界団体のキャンペーンに協力しました。 P.43


## オセアニア

### オーストラリア


- 『絵心教室DS』を使ってシドニーのオペラハウスを描くスケッチ大会を開催しました。 P.12
- スターライト・スターブライト子供財団への支援活動として、本社に子どもたちとその家族を招待する取り組みを続けています。 P.43

# 笑顔創造

— Global Report —

任天堂は関わるすべての人を
笑顔にすることを目指して
世界各地でさまざまな取り組みを展開しています。
ここでは2010年度の特徴的な取り組みを
いくつかご紹介します。





Japan

## その先にある笑顔を思って

～ 笑顔人口拡大プロジェクトの取り組み ～

任天堂（株）は「笑顔人口拡大プロジェクト」を2009年度に開始し、2010年度にはさまざまな施策に取り組みました。お客様の笑顔を増やすためには何が必要なのか？ プロジェクトの誕生から現在までの進ちょくを、プロジェクトリーダーである天野光雄がお話しします。

### なぜ「笑顔人口拡大プロジェクト」を始めたのか

ニンテンドーDS、Wiiの発売後、任天堂は2億人をはるかに超える多くのお客様に商品をお届けすることができました。この事実に全社員が喜び、前向きになれた一方で、今まで経験したことがないほど多くのご期待やご要望をお客様からいただくようになりました。

これにお応えするため、全部門がそれぞれの業務に全力で集中しましたが、没頭しすぎたがために、逆にお客様の視点や他部門の視点で物事を考える余裕がなくなり、部門間で課題認識にずれが生じつつありました。ある部門が良かれと思ってやったことが、別の部門に「お客様のご不便につながってしまうのではないか」と言われてしまう――そういった食い違いが見受けられるようになったのです。

お客様が急激に増えたという外部の変化と並行して、内部の環境もじわじわと変化していました。新しい社員が増え、顔ぶれが変わっていく中、過去にさまざまな問題を扱ってきた経験のある先輩社員の数が相対的に減ってしまい、つちかってきたノウハウの共有が追いつかないという問題が生じつつありました。

これらの問題を解決するために、「笑顔人口拡大プロジェクト」を立ち上げたのです。

### お互いを知ることの重要性を痛感

実施計画の検討には、相当のエネルギーと時間をかけました。各部のキーパーソンであるプロジェクトメンバーでさえ、議論を重ねれば重ねるほどお互いの部署について知らないことが出てくるという状態で、全員が認識を合わせて同じ出発点に立つまで、時間が経つのも忘れて語り合いました。

プロジェクトメンバーが「お互いを知る」ことの重要性を痛烈に感じたことから「出前セミナー」が生まれました。これは講師となる部門の社員が、受講を希望する部門に自ら出向いて自部門の仕事を紹介するというもので、このプロジェクトの特徴的な取り組みの一つです。セミナーは30分～45分という限られた時間ですが、受講者側は初めて知る事実に驚くことも多く、講師側の社員にとっても改めて自らを知ることになりますので、有意義な企画だと喜ばれています。

「ゲーム内容の確認業務」を体験するセミナー参加者

任天堂株式会社
品質保証部 部長
天野 光雄

## 濃密な議論が軸のぶれない活動を生んだ

このプロジェクトの直接的な目的は、商品やサービスの質の向上です。ただし、これは通過点でしかなく、目指すものはその先にあるお客様の笑顔です。それを表すために「笑顔人口拡大プロジェクト」と命名しました。

ただ、「笑顔人口の拡大」はあまりにも大きなテーマです。何をすればゴールに近づけるのかを示すことが、プロジェクトを推進していくためには必要だと考えました。なじみやすく、多くの社員の気持ちを一つにできる言葉。それを探す中で、私たちは、このプロジェクトの最初の一歩は「知る」ことを通じて「お客様感度（お客様の気持ちを推し量る力）」を高めることだと考えました。そこで、プロジェクトに「知ることからはじめる“お客様感度”トレーニング」という副題をつけることにしました。

実は、プロジェクト名と副題を決めるのも簡単なことではありませんでした。各部門のお客様満足（Customer Satisfaction：CS）に対する視点が少しずつ違っていたからです。しかし、実施計画からここに至るまでの徹底的な議論によってプロジェクトの方向性が非常に明確になり、その後の活動の軸がぶれなくなりました。回り道をしているように感じることもありましたが、今となってみれば、正しい道を歩んでいたように思います。

## 社員一人ひとりの気付きをお客様の笑顔に

「知る」ことに関連した取り組みの一つに、「車座&お客様窓口ツアー」があります。この研修では、お客様からのお電話に普段直接対応しない社員がお客様満足について語り合う「車座」と、電話対応窓口の業務を見学する「お客様窓口ツアー」をセットで行っています。

車座&お客様窓口ツアーは、実際のお客様対応を肌で感じお客様目線の感覚を身に付けること、すなわち「お客様を知る」ことが狙いです。車座ではお互いの仕事とお客様とのつながりを紹介し合い、お客様窓口ツアーでの気付きを共有し、お客様の気持ちについて語り合います。この研修を通じて、社員一人ひとりに「お客様満足」について主体的に考えてもらい、全社で知恵を絞る土壌をつくっていきたいと考えています。

「車座&お客様窓口ツアー」参加者延べ人数

148人（2010年度） → 300人（目標）（2011年度）

## 社員同士のつながりはきっと未来への糧になる

このプロジェクトの施策は、すべて人と人が直接触れ合ったり互いのつながりを意識できる内容にしています。イントラネットを活用することも社内コミュニケーションを図る方法の一つですが、やはり直接顔を合わせることや互いを意識することで、より深く価値観を共有できたり、他部門の大切にしていることを理解できたりするのではないかと思います。

このプロジェクトのリーダーを務めるということは、私にとって大きな挑戦でしたが、入社以降の20年あまりで知り合ったよりも多くの仲間ができました。そして素晴らしい才能を持っている仲間に囲まれていることを実感し、この先どのような困難に遭遇しても大丈夫だと思えるようになりました。このプロジェクトの効果をデータで示すことは難しいですし、すぐに大きな変化が見えるものでもないため、当初は否定的な意見もありました。しかし、プロジェクトを進めていくにつれて、そうした意見も聞こえなくなってきました。やはり、心が動けば人は変わるのではないかと思うのです。今後、私たちがどこかでつまずき停滞してしまったときにも、社員同士のつながりとより多くの人を笑顔にしたい気持ちがあればきっと道を切り開くことができると、今私は確信しています。



プロジェクト参加者の声

● 出前セミナーの講師を務めて

### 立場によって視点が変わることを実感しました

有害物質を含まない製品づくりの基礎となる「グリーン調達」をテーマにした出前セミナーの講師を担当し、専門分野の異なる方に物事を伝えることの難しさを改めて認識しました。セミナー後のアンケートでは、講師が思う「詳しく説明すべき点」と受講者が思う「詳しく知りたい点」の違いに気付くことができ、大変勉強になりました。また、化学物質管理の重要性やその苦労を理解していただく良い機会にもなりました。立場によって視点が変わることを意識して、今後もグリーン調達の理解と推進に取り組んでいきたいと思います。

任天堂株式会社
宇治工場 製品技術部
規格グループ
佐々木 帯子

● 車座&お客様窓口ツアーに参加して

### お客様とのつながりを再認識しました

任天堂社員がお客様満足、品質向上に対して当事者意識を持ち、互いに向き合うことで、お客様や任天堂で働く人たちをより身近に感じ、また私とは違う視点や考え方を知る機会となりました。車座で一番印象に残ったのは、「CSのC（顧客）は誰を指すのか？」という問い掛けでした。お客様の声すべてに対応することは非常に難しいですが、問い掛けにより自分とお客様とのつながりを再確認できたことで、各部門の都合や立場でなく「お客様にとってどうあるべきか」を最優先に考えることの大切さを再認識しました。

任天堂株式会社
情報開発管理部
ソフトチェックグループ サブマネージャー
川口 恭弘

● お客様窓口ツアー案内役を務めて

### ツアー参加者に私たちの思いが伝わりました

お客様に笑顔をお届けするには、自社製品に誇りと信頼を持ち心のこもった笑顔でお応えすることが不可欠です。電話窓口担当者として、お客様窓口ツアーを「他部門の人に私たちの思いを伝える最大のチャンス」と考え、スタッフと協働しながら有益なツアーの実現に努めました。ツアー後、参加した社員から「任天堂の一員として、お客様への丁寧で親切な対応に感謝します」というメッセージが届き、温かい気持ちに包まれました。今回のツアーをきっかけに、社員の代表として今まで以上に心をこめて受話器を握っています。

任天堂株式会社
サービスセンター
サービスグループ
木村 圭子

● 車座&お客様窓口ツアーに参加して

### お客様の思いを直接感じ取れました

お客様窓口ツアーは、普段お客様の声を直接聞く機会がない私にとって非常に良い経験でした。お問い合わせくださるお客様の生の声を聞いて、商品の取り扱いに関するお客様とのコミュニケーションの難しさを痛感しました。また、壊れた本体を直して大切に遊んでくださるお客様への感謝の気持ちが芽生えたことも大きな収穫でした。現在、インターネットを使ったサービス開発を担当していますが、一人でも多くのお客様にストレスなく楽しんでいただくために、お客様視点を常に意識してわかりやすいサービス展開を心掛けたいと思います。

任天堂株式会社
ネットワーク事業部
ネットワークビジネスグループ
大田 陽子

# 多くの人に絵を描く楽しさを知ってもらうために

～『絵心教室DS』を使った絵画レッスンの広がり～

Global Report 2

「どうやったら絵をうまく描けるんだろう?」誰もが一度は思ったことがあるのではないでしょうか。任天堂はゲームを通じて人生の楽しさを味わうきっかけづくりのお役に立ちたいと考えています。その一つのご提案が2010年度に世界各地で発売した『絵心教室DS』です。

『絵心教室DS』はタッチペンで手軽に絵を描きながら、そのコツを学べるソフトです。(欧州版)

## Spain Portugal

### 気軽に絵画を楽しめるイベントを展開

私たちは「絵心教室ツアー」と題したワークショップをスペイン各地で行っています。各地域在住の有名な画家による絵画手法の発展に関する講演の後、『絵心教室DS』を使って実際に参加者に絵を描いてもらうという内容です。参加者からは、「気軽に創作活動ができることを知り、大変興味を持った」という声をいただいています。また、ポルトガル支店は、国際的な現代美術館であるベラルドコレクション美術館の協力のもとに、『絵心教室DS』を使ったワークショップを開始しました。これには登録すれば誰でも参加でき、気軽に絵の描き方を学ぶことができます。20世紀の美術の進化をテーマとしている美術館で、新しい技術を利用して美術を楽しむことができるワークショップを開催できうれしく思っています。

画家の説明を聞きながらスケッチを進める (スペイン)

任天堂イベリカ (スペイン)
企画部 企画責任者
ニコラス・ウェグネズ

## Netherlands

### 才能発見のチャンスに

現在、オランダ・ゼーランド州のある小学校では、3年生の美術の授業に『絵心教室DS』が使われています。私たちの提案が小学校に受け入れられ、私たちは教材としてニンテンドーDSi LLと『絵心教室DS』を提供するとともに、美術の専門知識のある3人の講師を派遣しました。講師たちは、それぞれ異なる得意分野を持っており、生徒たちはさまざまな分野の絵画に挑戦しています。絵を描くことに苦手意識を持っていた生徒たちも予想以上に楽しんだようで、「もっといろいろな絵を描きたい」という声がたくさん聞こえてきました。小学校の先生たちにとっても生徒の新たな才能を発見するチャンスになっているようです。

任天堂ベネルクス (オランダ)
マーケティング部 マネージャー
ビアンカ・スタンウェイスヴァン・ドート

講師に教わりながら絵画に挑戦

## Italy

### 美術館で絵を学ぶ

『絵心教室DS』を多くの人に知っていただきたいと考えていた私たちにとって、世界有数のイタリア絵画コレクションを誇るミラノのブレラ美術館との提携はとてもうれしい出来事でした。ブレラ美術館では、『絵心教室DS』が子ども向け絵画教室の教材として活用されています。子どもたちは、講師から名画をお手本に影のつけ方や色使いについて学んだ後、このソフトを使い実践します。ゲーム機で絵を学ぶという新しい体験に、参加した子どもたちはかなりの集中力を発揮しているようです。ブレラ美術館での評判を受け、『絵心教室DS』の利用についてほかの地域の美術館からも問い合わせがありました。今後もこのソフトを入り口として絵画の世界を楽しんでいただきたいと思っています。

任天堂イタリア
広報室 マネージャー
フランチェスカ・プレンドニー

ブレラ美術館の名画の前で行われる絵画教室

## Australia

### ミカ・ポポフ氏とオペラハウスを描く

2010年11月、私たちは著名な芸術家を講師に招き、『絵心教室DS』を活用したスケッチ大会を開催しました。これは、100名の参加者の皆さんにこのソフトを使って思い思いにシドニーのオペラハウスを描いていただき、優秀な作品を描かれた方に記念品をプレゼントするというイベントでした。講師をお願いしたのは芸術家のミカ・ポポフ氏です。ポポフ氏はこのオペラハウスをデザインした建築家の孫にあたる方でもあり、絵の描き方のコツとともに、オペラハウスにまつわるさまざまな話を教えてくださいました。参加者の皆さんが楽しみながら絵を描く姿は非常に印象的でしたし、きっと素晴らしい機会になったのではないかと思います。

ポポフ氏 (右) と語りながらスケッチを楽しむ親子

任天堂オーストラリア
広報室 マネージャー
ヘザー・マーフィー

Global Report 3

Germany

# 社員全員が力を発揮し続けられる職場とは?

～母になったシニアマネージャーの挑戦～

仕事と個人の生活とのバランスを図ることは、会社にとっても社員にとっても課題です。特に子どもを持つ社員や、家庭の事情で長時間働くことが難しい社員にとって、両立は時に非常に困難です。キャリアを諦めずに能力を発揮し続けられる職場。それが実現できれば会社も社員も幸せです。ハードルは数多くありますが、できる限りの協力をしながら社員の活躍を支えたいと任天堂は考えています。ここではシニアマネージャーであり、一児の母でもあるシルビア・グラフシューマーの経験を紹介します。

多様な個性を持つ部下たちに支えられて

## 働く女性に対する社会の目が変わった

1990年代以降、ドイツでは働く母親に対する考え方が大きく変わってきました。それまでは、「理想的な母親は家庭にいるものだ」と長年考えられてきましたが、子どもを持つ女性もまた重要な人的資源であるとの認識が社会に広まり始めたのです。

私は、そうした認識の変化が徐々に社会に浸透してきた1998年に任天堂ヨーロッパに入社しました。

## 会社のサポートを受けて

女性の積極的な採用に関する社会的機運もだいぶ高まっていた2004年、私はシニアマネージャーという役職に就きました。そして、翌年に妊娠し、2006年に男児を出産しました。私は、より柔軟な勤務形態に変えてもらうことで、キャリアと家庭を両立することを希望しました。シニアマネージャーという役職に就きながらそうした働き方を望んだのは部署では私が初めてでしたが、会社は私の希望を聞き入れ、最大限に支えてくれました。短時間勤務や自宅勤務制度の利用、出張回数の大幅削減など、非常に柔軟な働き方の提案を受け、私は育児しながらも職責を果たせているのです。

## 自分もチームメンバーも成長できた

私の場合は、柔軟な勤務形態と上司や職場のサポートにより、仕事を継続することができました。それでも、時間が限られていることに変わりはありません。仕事の優先順位を意識するとともに、常に事前準備を念入りにして、効率的に仕事をするよう努めています。

チームメンバーの成長も私を支えてくれています。彼らには信頼して仕事を任せられますし、全員がこの意を受けとめ業務にあたってくれます。責任感の強さは任天堂の社風として根付いているように思います。

## 後輩たちのいいお手本になれるように

ドイツでも、管理職として仕事をしている女性はまだまだ多いとは言えませんし、管理職で子どもを持つ女性はさらに少ないのが現状です。子どもを持つ女性がキャリアを諦めなければならない場合も少なくありません。そんな中、私は仕事と自分自身、そして家庭のバランスをうまく保てていることがとても嬉しく、会社のサポートには心から感謝しています。私の部署には働きながら子育てをしている女性がたくさんいますが、サポートしてくれる会社に対して成果を返そうと、皆いきいきと働いていることがよく伝わってきます。私も後輩たちのいいお手本となれるように、育児をしながらも皆に喜んでもらえるような仕事をしていきたいと思います。

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）
欧州パブリッシャー部 シニアマネージャー
シルビア・グラフシューマー



Global Report 4

America

# 子どもたちの未来を思い浮かべて

～環境技術を取り入れた新本社ビル～

ワシントン州レドモンドに2010年4月に完成した任天堂アメリカの新本社ビルは、同年10月に米国グリーンビルディング協会が制定しているLEED制度※1のゴールド認定を取得しました。この新本社ビルについて、プロジェクトの担当者であるサラ・ハットフィールドが紹介します。

自然光の差し込む大きな窓の外は屋上庭園になっている

## 環境に調和したビル

新本社ビルを建設するにあたり、私たちは環境にやさしい技術をできる限り取り入れたいと考えました。環境負荷を抑えながら、社員に健やかな職場環境を提供できるものを建てたかったのです。建設プロジェクトの計画段階において、任天堂アメリカの経営陣はLEED制度の認証取得を目指すことを決定しました。そして完成した新本社ビルはLEED制度のゴールド認定を取得し、持続可能性と環境配慮の面において米国内でもトップレベルの建物として評価されることになりました。

**【環境技術の一例】**
- スポット灌水利用によって、植栽への水やり用の水使用量を57%削減
- 低流量の水道システムを採用することで、水の消費量を34.5%削減
- 外部から取り入れられる自然光の量に応じて屋内照明を自動的に弱める機能による電力使用量の削減

## 環境配慮で社員も快適に

新本社ビルには再生可能素材やリサイクル材も多く取り入れています。たとえば、フローリングや壁のパネル材として、ほかの樹木と比べ成長が速く再生可能な素材と言われている竹を使用しています。また、特に好評だったのは「みどりの屋上」です。この緑化された屋上は断熱効果に優れているうえ、庭園としても開放され憩いの場となっています。

## データセンターの消費電力を削減

業務上欠かせないパソコンのサーバーを設置しているデータセンターは、建物全体の約35%の電力を消費します。このデータセンターの消費電力を削減できれば、建物の$CO_2$排出量を大きく削減することができます。一般的に、データセンターで使用する電力の半分はサーバーの冷却に使われていますが、このセンターでは外気を冷却に利用したり、サーバーから出る熱を特殊な通風孔から排気したりすることで、冷却用電力を従来と比較して90%削減することができました。

## 環境への配慮を促進

持続可能性は私たちがここ数年間注力してきた課題ですが、環境への配慮が感じられる場所で働くことは、社員たちの環境に対する意識にプラスの効果を与えています。食堂では毎日、何百人もの社員が生物分解可能な食器を使用したり、リサイクルガラスからつくられたシンクを利用したりしています。また、任天堂アメリカは社内に設置したグリーンチームを通して環境への取り組みを推進しており、同チームが半年ごとに開催している電化製品のリサイクルイベントには多くの社員が参加しています。このイベントでは、社員が各家庭から持ち寄った電化製品を、製品の修理技術を学べる低所得者向け職業訓練プログラムで活用してもらったり、被災者用に地域のNPOに寄付したりしています。2010年度のイベントでは、4.5トンもの電化製品が集まりました。

今後も社員の意識啓発に努め、会社全体で環境保全活動を推進していきたいと思います。

※1 **LEED制度 (Leadership in Energy and Environmental Design)**
建物の設計、建築、運営、管理に関する環境性能を包括的に評価する制度。

任天堂アメリカ
新本社ビル建設プロジェクト
アシスタントマネージャー
サラ・ハットフィールド

# 任天堂に関わる人々

任天堂に直接関わっている人。間接的に関わっている人。将来的に関わりを持つ人。
これらすべての人を笑顔にできるように、任天堂は努力を続けています。

関連ページ P.25～28

## お取引先

お客様の笑顔のため、さまざまな分野のビジネスパートナーとより良い関係を構築できるよう努めています。

**コミュニケーション機会**
・新製品展示説明会　・CSR調達など

笑顔に結びつく数字 **実地調査実施数（累計）**

2008 15社　2009 29社　2010 **42社**

任天堂は主要な生産パートナーに対して実地調査を実施しています。

**• 開発パートナー**

任天堂の商品には、多くの開発パートナーのアイデアや技術が含まれています。
任天堂は、開発パートナーとともにより良い商品の開発を目指しています。

**• 生産パートナー（部材調達先、協力工場）**

任天堂は、自社で工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、生産パートナーと一体となって品質の向上や生産効率を追求しています。

**• 流通パートナー**

世界中の一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくため、問屋・販売店などの流通パートナーとのより良い協力関係の構築に努めています。

**• パブリッシャー**

任天堂のゲーム機向けに良質なソフトウェアなどを開発・販売してくださるソフトメーカーの協力のもとゲーム産業の発展に努めています。

関連ページ P.29～34

## 社　員

社員一人ひとりが個々の強みを活かし最大限に能力を発揮できる環境づくりを進めています。

**コミュニケーション機会**
・社長訓辞　・健康相談室
・定期面談　・安全衛生委員会
・イントラネットによる情報共有など

笑顔に結びつく数字 **社員数（連結）**

2008 4,130人　2009 4,425人

2010 **4,712人**

任天堂はより多くのお客様に笑顔をお届けするため世界各地で活動しています。

関連ページ P.17～24

## お 客 様

任天堂は、お客様に常に楽しく快適に遊んでいただくため、お客様の声にお応えする仕組みを整えるとともに、お客様の声に学び、より品質の高い商品づくりに努めています。

**コミュニケーション機会**
・お客様ご相談窓口　・任天堂サービスセンター　・販売店店頭
・任天堂ホームページによる情報提供　・不正商品情報ご提供窓口など

笑顔に結びつく数字 **ハードウェアの販売台数（累計）**

Wii
2008 5,039万台　2009 7,093万台　2010 **8,601万台**

ニンテンドー3DS
2010 **361万台**

任天堂は、年齢・性別・ゲーム経験の有無を問わず受け入れられる魅力的な商品の提供に努め、より多くのお客様に笑顔をお届けしたいと考えています。

ニンテンドーDS
2008 1億178万台　2009 1億2,889万台　2010 **1億4,642万台**

関連ページ P.45～48

## 株主・投資家

任天堂は、株主や投資家の皆様にご満足いただける利益の還元や適時適切な情報開示に努め、長期にわたりお付き合いしていただけるよう信頼関係の構築と企業価値を高める努力を続けています。

**コミュニケーション機会**
・株主総会　・決算説明会
・経営方針説明会
・任天堂ホームページによる情報開示
・アニュアルレポートによる情報開示など

笑顔に結びつく数字 **ソフトウェアの販売本数（累計）**

Wii
2008 3億5,302万本　2009 5億4,483万本　2010 **7億1,609万本**

ニンテンドー3DS
2010 **943万本**

任天堂が販売したWii、ニンテンドー3DSおよびニンテンドーDS対応ソフトウェアの全世界における累計販売本数です。
なお、ダウンロード販売による販売数は含みません。

ニンテンドーDS
2008 5億6,692万本　2009 7億1,850万本　2010 **8億3,948万本**

関連ページ P.41～44

## 社　会

任天堂は、私たちだからこそできる貢献を通じて、
社会から愛される企業市民でありたいと思っています。

**コミュニケーション機会**
・各国の社会貢献プログラムなど

笑顔に結びつく数字 **ゲームセミナー修了生数（累計）**

2008 199人　2009 234人　2010 **269人**

ゲーム業界の未来を活力あるものにし、ゲーム文化の発展に少しでも貢献したいと考え、任天堂の資源を活かしたゲームセミナーを開催しています。

関連ページ P.35～40

## 次 世 代

任天堂は、次世代を担う子どもたちにも継続的に笑顔を届けていきたいと考えています。そのためにはより良い環境を引き継いでいくことも重要な責務と考え、製品設計においても、事業活動においても地球環境への配慮に努めています。

**コミュニケーション機会**
・グリーン調達　・CSRレポートなど

笑顔に結びつく数字 **社員一人当たりの$CO_2$排出量**

2008 4.2t-$CO_2$　2009 3.9t-$CO_2$　2010 **3.9t-$CO_2$**

任天堂は、次世代の笑顔のために環境保全活動に努めています。

# お客様の笑顔のために

すべてのお客様に安心して遊んでいただけるように、
お客様の声に学び、より高い品質の商品づくりに努めています。

## 安全性と品質の向上

任天堂は、幅広い年齢層のお客様に安心して楽しんでいただける高品質な商品を提供することを目指し、製品の安全性と信頼性を追求しています。

**製品安全方針**
信頼性と安全性の確保が
高品質のきめて

**品質方針**
お客様の期待に応える
高品質な商品の提供

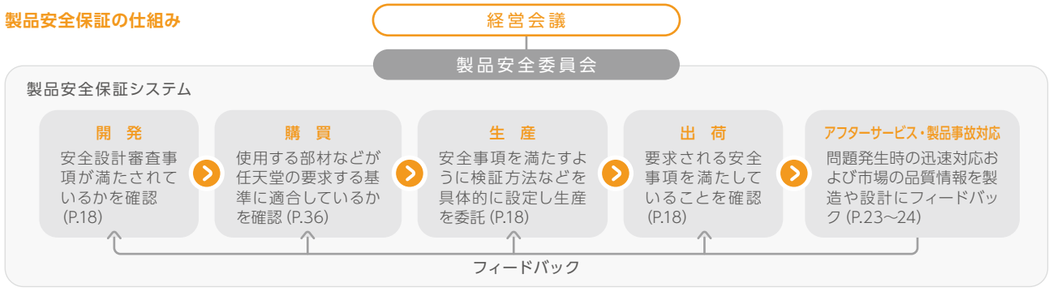
### 安全基準の設定

任天堂のゲーム機は、小さなお子様も使用されるため、一般的な電子機器に求められる安全性に加え「玩具」としての安全性も考慮し、米国の消費者製品安全性改善法※1や、欧州の玩具安全指令※2、日本のST基準※3など各国の基準を参考にした独自の安全設計に関する基準を定めています。

### 製品安全保証の仕組み

任天堂（株）では、経営会議のもとに「製品安全委員会」を設け、製品安全方針・品質方針の周知徹底を図るとともに、開発から生産、販売、アフターサービスに至るあらゆる段階で商品の安全性を確保するための「製品安全保証システム」の効果的な運営・維持・改善に取り組んでいます。

**製品安全保証の仕組み**




※1 **消費者製品安全性改善法**
フタル酸エステル類や製品表面の鉛の使用などを規制する米国の法令。

※2 **玩具安全指令**
14歳未満を対象とした遊びに使う製品に対して、機械性能、燃焼性能、化学性能、電気性能などの安全性を要求する欧州連合（EU）の法令。

※3 **ST基準**
財団法人日本玩具協会が定める玩具の安全基準で、機械的安全性、可燃安全性、化学的安全性からなっています。

### 開発段階

製品の開発にあたっては、技術、品質保証、法務など複数部門で構成する「安全設計審査委員会」による製品設計の安全性の審査を実施しています。この審査では、開発担当部の作成した報告書類および試作品を確認し、5つの審査事項に基づき多面的な視点で製品の安全性を審査しています。

さらに生産に入る前に、試作品を用いて、落としても簡単に壊れないか、どれぐらいの温度変化に耐えられるか、製品が発する電磁波、製品の難燃性（燃えにくさ）や有害化学物質の含有量・溶出量など（P.37参照）を評価します。社内に導入されたさまざまな装置を使用してこれらの試験を行い、要求される基準への適合性を確認するとともに、必要に応じて外部の試験機関へも検証を依頼しています。

2010年度も製品設計に起因する製品事故はありませんでした。

### 生産段階

製品が所定の仕様に基づいて組み立てられているかどうかを、任天堂（株）の具体的な指示のもと、生産パートナー（P.25参照）が検査しています。

### 出荷段階

組み立てが完了し完成品検査に合格した製品については、さらに出荷時にも検査を行い市場に出荷します。

**安全設計審査委員会での審査事項**

1. **強制規制**
法令等に規定された公的安全規制を遵守しているかどうか

2. **安全規格**
強制規制に加えて、遵守が望ましい安全規格を満たしているかどうか

3. **安全設計標準**
強制規制や安全規格、過去事例に基づいて独自に制定した安全設計標準を満たしているかどうか

4. **製品表示標準**
製品に必要な表示（安全表示等）が示されているかどうか

5. **FTA、FMEA**
FTA※4、FMEA※5手法による安全性の評価が行われたかどうか

※4 **FTA (Fault Tree Analysis)**
火災や怪我などの危険事象に至る要因を分析し、分析結果に基づいて安全性を確保する手法。

※5 **FMEA (Failure Mode and Effect Analysis)**
部材異常発生時に引き起こされる製品への影響を分析し、安全性を確保する手法。

## 立体視に関する配慮

2011年2月に日本で発売したニンテンドー3DSは、専用のメガネをかけなくても3D映像のゲームをお楽しみいただけるゲーム機です。

3D映像は左右の目に映る映像が異なることによって立体的に見えますが、たとえば左右の目の視力差が大きい方の場合などは立体的に見えにくいなど、見え方に個人差があります。これを踏まえ、任天堂はニンテンドー3DSに立体感の強さを調整できる「3Dボリューム」という仕組みを採用しました。3Dボリュームを下げていくと映像の立体感が徐々に弱まり、一番下にすると完全な2D映像となりますので、お客様に最も適した状態でゲームをお楽しみいただくことができます。

また、6歳以下の小さなお子様の視覚は発達段階にあると言われており、左右の目に異なる映像を届ける3D映像は目の成長に影響を与える可能性があるという学説があります。お客様に安心して楽しんでいただけるよう、任天堂はすべてのニンテンドー3DS対応ソフトを2Dで表示することを可能にするとともに、保護者による使用制限機能の一つとして3Dの表示を制限する項目を採用しています。また、お客様が製品をご購入される前にニンテンドー3DSのパッケージなどでこれらの情報を正しくお知らせするよう努めています。

## 人材育成と社内啓発活動

品質を保証するためには人材育成と啓発活動は欠かせません。任天堂（株）では事務系を含めたすべての社員に製品安全の重要性を認識してもらうため、製品安全に関する研修を必要に応じて行っており、2010年度は新入社員（キャリア採用者含む）研修に134人が、開発・製造部門向け研修に244人が参加しました。

また、全社員に向けた啓発活動として、製品安全に関する情報を紹介する「品質保証だより」を1993年5月から定期的に発行しています。このほか、これまでの設計・製造に関する経験や知識を盛り込んだガイドラインを各部に配付して情報共有を図るとともに、これが有効に活用されるよう、内容を見直すなどの改善を行っています。

### 安心して楽しんでいただくための積極的な情報発信

任天堂株式会社
開発技術部 機構設計グループ
中野 喜崇

3D映像の見え方に個人差があることについては、社内でさまざまな調査、検討を重ねてきました。その中で得られた情報をきちんとお客様にお伝えするために、どういった形を取るのが適切か、何度も議論を積み重ねました。現在は当社ホームページや製品パッケージなど、各所でお知らせをしていますが、これにはお客様に正しい情報を知っていただいたうえで、ニンテンドー3DSをいつまでも快適に楽しんでいただきたいという担当者の思いが込められています。

# ソフトウェアやサービス開発時における配慮

幅広い年齢層のお客様に安心して遊んでいただけるよう、ハードウェアの開発時だけでなくソフトウェアやサービスの開発時においても不適切なコンテンツの排除や安全性の確保に努めることが重要だと考えています。

## ソフトウェアなどに関する安全性確保の考え方

任天堂は、身体を使ったゲーム機の操作やネットワークの活用など、常に新しい遊び方を提供しています。この現状を踏まえ、より安全に安心して遊んでいただけるよう、ソフトウェアなどにおいても、開発時に守るべき基準や配慮すべき点を定めたガイドラインを作成し関連部門で共有するとともに、随時その内容の見直しも行っています。

また、これらのガイドラインに基づき、開発段階から複数部門でソフトウェアの安全性を確認する体制を構築しています。

## ゲームの対象年齢の表示

ゲームソフトは、実際に遊んでみないと、どのような表現が含まれているのかわかりません。そのため任天堂は、世界各地で法律やレーティング制度※1に基づく対象年齢を商品パッケージに表示しています。

※1 **レーティング制度**
ゲームソフトの表現内容に応じた対象年齢を設定・表示する制度。国内用ソフトにはCERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）の年齢区分マークを表示しています。

WEB 日本国内で販売されているソフトウェアの対象年齢表示の詳細情報は以下のサイトをご覧ください。
http://www.nintendo.co.jp/cero/

WEB 各国のレーティング制度については、任天堂ホームページに掲載している「任天堂のCSRに関するQ&A：お客様との関わりについて」をご覧ください。

### 任天堂株式会社
### パッケージの色でゲームの対象年齢を明示

任天堂（株）では、2010年1月以降に国内で販売した15歳以上対象のWiiソフトのパッケージを、従来の白色基調ではなく黒色基調とすることで、商品の対象年齢をよりわかりやすくしました。この方法は、ニンテンドー3DSのソフトウェアパッケージにも採用しています。

白色基調のパッケージ

黒色基調のパッケージ

※ニンテンドーDSのソフトウェアは、パッケージの色による対象年齢区分はしていませんが、対象年齢表示は行っています。
※対象年齢表示は、ゲームの難易度を示すものではありません。

## お子様の健全な環境を守るために

任天堂はWiiとニンテンドー3DS・ニンテンドーDSi LL・ニンテンドーDSiに保護者による使用制限機能（ペアレンタルコントロール機能）を付けています※1。この機能を利用することによって、各国のレーティングに基づく年齢別使用制限、インターネットコンテンツの閲覧制限などが可能になります。

## お子様のプレイ状況を知っていただくために

任天堂は、お子様のプレイ状況などを保護者の方に知っていただくことで、家族間のコミュニケーションのお役に立てればと考えています。このため、Wiiやニンテンドー3DSでは、その日に遊んだゲームソフトのタイトルとプレイ時間が本体に自動的に記録されます。

## コミュニケーション機能における不適切なコンテンツの排除

ソフトウェアの中には、通信機能の活用により、お客様がつくられた画像やテキスト、楽曲などのコンテンツ（UGC：User Generated Content）をほかのお客様と共有することができるものがあります。そのようなソフトウェアにおいてはお客様自身による自由な表現が可能で、発展的なコミュニケーションを行うことができます。しかし、ごくまれに一部の心無い方による不適切なコンテンツが紛れ込み、ほかのお客様が不快な思いをされることがあります。このような不適切なコンテンツを排除するため、開発パートナーと協力し、より良い仕組みづくりに努めています。

また、ニンテンドー3DSでは、UGCの活用もさらに進んでいます。そのため、ニンテンドー3DSでは不適切なコンテンツの排除と並行して、個人情報の保護対策も強化しました。たとえば、ニンテンドー3DSにおいてはMii※2にメッセージを付けて「すれちがい通信※3」で交換する機能がありますが、その際にメッセージやMiiの名前などに不快な言葉や個人情報を入力しにくい仕組みを取り入れています。

※1　ニンテンドーDS専用ソフトをプレイされる場合は、使用制限機能は働きません。

ニンテンドー3DSではその日に遊んだゲームソフトのタイトルとプレイ時間が「思い出きろく帳」に自動的に記録されます。

※2　**Mii**
似顔絵を描く要領で自分や家族などのキャラクターを作成できます。WiiやニンテンドーDSなどで使用可能。

※3　**すれちがい通信**
「すれちがい通信」機能をONにしている本体同士がすれちがう際に、さまざまな情報をお互いに交換する仕組み。



# わかりやすさ・使いやすさの追求

任天堂は、性別やゲーム経験の有無に関係なく、幅広い年齢層のお客様に楽しんでいただける製品・サービスの開発に努めています。

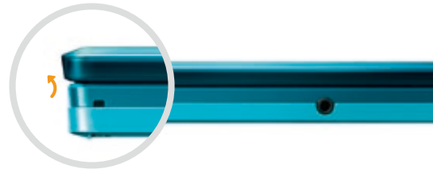
## 直感的に理解していただくための工夫

すんなりとゲームの世界に入っていただくためには、わかりやすさが不可欠です。このため、操作説明をよく読まなくても直感的に遊び方をご理解いただけるよう、操作方法をシンプルにするなどさまざまな工夫をしています。

## 誰にとっても使いやすいデザインの追求

年齢、性別など、さまざまな違いを超えて、より多くのお客様にゲームを楽しんでいただけるように、デザイン面でも工夫をしています。また、お客様の声をできるだけ新製品に反映するように努めています。

使いやすさに関する取り組みとしては、ニンテンドー3DSにおいて、上ぶたを開きやすいように縁を反らしたデザインを採用しています。これにより、どこからでも簡単に上ぶたを開けることができます。



ニンテンドー3DSは上ぶたの縁が反っているので、どこに指をかけても簡単に開けられます。

## 誰もが理解できる説明書を目指して

取扱説明書や商品パッケージの説明では、日常生活で使われている言葉を選ぶなど、できるだけわかりやすい表現を用いるように努めています。また、イラストなどを多用することで、小さなお子様にもご理解いただきやすいよう配慮しています。

### 使いやすい製品を目指して

任天堂株式会社
開発技術部 デザイングループ
小西 優司

幅広い層のお客様に任天堂製品をお楽しみいただくため、誰にでも使いやすい製品の提供を常に念頭に置いて工夫しています。たとえば、ニンテンドー3DSでは、無線スイッチを本体に付けることにより、病院の中や電車の優先席付近などの無線通信が禁止されている場所では、すぐに通信機能をOFFにできるように設計しています。このほか、本体の取扱説明書には読みやすさに配慮されたユニバーサルデザインフォントを採用するなど、多くの工夫が詰まっています。こういった工夫の積み重ねがお客様の笑顔につながればうれしいです。

# お客様のサポート

任天堂は、一人ひとりのお客様を大切にするため、お客様からのさまざまなお問い合わせやご要望にお応えする窓口を設けています。また、いただいたお客様の声を社内の関連部門で共有し、日々の業務に活かすように努めています。

## 相談窓口の設置

日本国内では、商品の仕様・取り扱い方法、各種キャンペーンなどのお問い合わせ窓口として「お客様ご相談窓口」を設置しています。そのほか、各種ネットワークサービスに関するお問い合わせなど技術的な内容のお問い合わせに対応するため、「任天堂テクニカルサポートセンター」を設置しています。

海外においても国内と同様の対応窓口を設置し、各地域の言語によるサポートを提供しています。

## お客様の声を共有する仕組み

任天堂は、お電話やお手紙、オンライン窓口などを通じて、お客様から多くの声をいただいています。こうしたお客様の声を新製品の開発、サービスの向上などに活かすため、社内の関連部門で共有する仕組みを整えています。

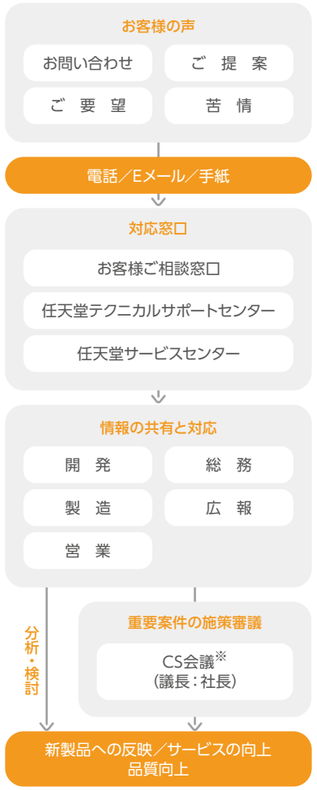
なお、任天堂（株）では2009年9月に「笑顔人口拡大プロジェクト」を立ち上げ、いただいた声を共有する仕組みをさらに改善するとともに、さまざまな活動を開始しました（P.8〜10参照）。

## 安全情報や不具合などの周知

品質に関わる情報があれば、直ちに事実関係を確認し、お客様に対しできるだけ早く正確な情報を提供する体制を整えています。

商品に関する安全情報や不具合などの情報は、任天堂ホームページをはじめ、店頭などでも告知を行い、周知に努めています。

**お客様の声にお応えする仕組み**（任天堂（株））




※CS会議：Customer Satisfaction（顧客満足）向上会議。

### 安全にご使用いただくためのソフトウェア

ニンテンドー3DSにおいては、新たな試みとして「安全に使用するために」というソフトウェアを本体に内蔵しました。これは、取扱説明書の中でも特に重要な安全に関する情報をまとめたソフトウェアであり、お客様のお手元に取扱説明書がなくてもゲーム機本体上で内容をいつでもご確認いただくことが可能となっています。

「安全に使用するために」のソフトウェア

## 商品の修理

日本国内では、商品の修理を担当する部門として、「任天堂サービスセンター」を設置しています。商品に愛着を持って長く使っていただくことは、地球環境保全の観点からも重要だと考えており、できる限りの修理を行う体制を整えています。

海外においても、お客様からの修理のご要望に迅速に対応するため、各国の事情に合ったオンライン修理依頼システムを構築しています。

### 修理を通じてお客様の心に触れる

任天堂株式会社
サービスセンター サービスグループ
末永 信行

ご依頼いただいた修理品は、確実に直すだけでなく、内部までクリーニングし、より良い状態でお客様にお返しすることを心掛けています。印象的だったのは既に販売していないゲーム機用ソフトの修理依頼です。このときは可能性のある故障原因などについて電話でお伝えし、修理を行いました。その後、お客様から心のこもったお礼の葉書をいただき、当社の商品を長きにわたってご愛顧いただいていることを非常にうれしく思うとともに、改めてやりがいのある業務を担当していることを実感しました。

## 2010年度の総括と今後に向けて

任天堂は5歳から95歳までの幅広い年齢層の方、また、生活環境や習慣の異なる世界中の方に、安心して楽しんでいただける商品をお届けしたいと考えています。

そのために、各国の安全規制を守ることはもちろんのこと、長年の経験からつちかった任天堂独自の信頼性・安全性・環境規制の厳しい基準を守るべく、企画、開発、設計、製造というあらゆる段階で検証・確認を重ねています。過去に例のないような斬新な商品においても、常にお客様の視点に立った安全確認を実施しています。

一方でこの変化の激しい時代、お客様や社会、地球のためには、真に良い技術が必要となります。ビジネスパートナーの協力を得ながら、さらなる技術の向上に努めていきます。

任天堂株式会社 宇治工場
製品技術部 部長
西海 聡

# お取引先とともに

生産パートナーや開発パートナー、流通パートナーの皆様と良好な関係を築き、
より良い商品をお客様に提供できる環境づくりに努めています。

## 生産パートナーとともに

任天堂は、自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、国内外の多くの生産パートナー※1と共に製品の品質向上や安全性の確保、生産効率を追求しています。

最終的に商品を使っていただくお客様の笑顔につなげることを目指し、生産パートナーに私たちの考えや姿勢を共有していただくとともに、技術力の向上や健全な企業体質の保持に努めていただき、協働してCSRを推進しています。

※1 **生産パートナー**
任天堂が組み立てを委託している協力工場や部材の調達先。

### CSR調達ガイドライン

任天堂（株）では、生産パートナーとの相互理解の深化と信頼関係構築に主眼を置き、共に調達活動を進めています。また、サプライチェーン全体で社会的責任をより確実に果たしていくため、2008年7月に制定した「任天堂CSR調達ガイドライン」を2011年4月に改訂しました。

なお、ガイドラインは生産パートナーすべて（約300社）に配付しており、生産パートナーからは当ガイドラインに対する合意・賛同をいただいています。

### 生産パートナーへの調査

任天堂（株）は、生産パートナーにおけるCSRの推進状況を確認するため、経営状況など企業の概要がわかる「お取引先実態調査表」の提出を定期的にお願いしています。さらに、任天堂（株）の担当者が直接現地に赴く「実地調査」を行い、生産現場の実情把握に努めています。2010年度は13社（うち、新規は5社）に対して実地調査を行い、必要に応じて改善をお願いしました。

実地調査は実情把握にとどまらず、任天堂のCSRに対する考え方を生産パートナーに理解していただく機会でもあります。今後も継続的に活動の充実を図りながら実施していきます。

**実地調査の手法**

- 管理者、担当者へのインタビュー
- 残業・休日記録、雇用契約書などの書類確認
- 工場巡回による現場確認
- 工場運営、ものづくりに関する対話
- 現場の雰囲気や勤務姿勢の確認

**実地調査実績**

| 2007年度 | 2008年度 | 2009年度 | 2010年度 |
|---|---|---|---|
| 8社（8社） | 7社（5社） | 14社（7社） | 13社（5社） |

※（　）内は新規社数。

**実地調査の内容例**

| 任天堂CSR調達ガイドライン | 実地調査の内容例 |
|---|---|
| 1. 人権の尊重とコンプライアンスの推進 | ・社内規程、就業規則　・労働組合、従業員代表<br>・未成年従業員の保護に関する規程と運用実態<br>・賃金形態　・新人の試用期間の遵守 |
| 2. 労働安全衛生の確保 | ・法令で定められている有資格者<br>・有資格者による工場巡回の記録<br>・従業員の健康診断の実施状況　・施設の衛生環境 |
| 3. 企業倫理と公正取引の実践 | ・内部統制の運用実態 |
| 4. 地球環境の保全 | ・環境マネジメントシステムの運用実態 |
| 5. 製品安全性確保と品質保証 | ・品質マネジメントシステムの運用実態 |
| 6. 情報管理の徹底 | ・文書管理、廃棄物に関する規程と運用実態<br>・パソコンの使用に関する規程と運用実態 |
| 7. 危機管理体制の確立 | ・消防訓練、消火機器の設置　・カントリーリスク |
| 8. 社会への貢献 | ・社会貢献活動 |

**実地調査の流れ**

**実地調査の実施**

「任天堂CSR調達ガイドライン」の項目に沿って現地の実態を確認

**結果のフィードバック**

調査からわかったことや改善が必要な点をまとめて生産パートナーに報告

**フォローアップ**

改善が図られたかどうかなどの進ちょく状況を再び調査

鴻富錦精密電子（煙台）有限公司
CCPBG事業群 CNP事業部
副総経理・工場長
溫 英崇 氏

生産パートナーの声

### 現場でのコミュニケーションがCSR活動を強化する

当社は社員数が多いことから、現場の社員にまでCSRの意識を浸透させるために専門部門を設置し、全社を挙げてCSRを推進しています。最近は特に、品質に対する社員の意識の強化と作業手順の改良に継続的に取り組んでいます。また、長期勤続社員の労に報いるための施策など福利厚生面の充実を図るほか、通勤の利便性を向上させるための取り組みなど、社員が働きやすい環境の構築にも努めています。

任天堂様は、書面上の調査にとどまらず、社員たちとの対話を通じて生産現場の雰囲気を体感し、より深く私たちの実情を理解しようとしてくださっており、強固な協力体制が築けているものと考えています。今後も任天堂様とともに、CSR活動の強化を継続していきたいと思います。

# 開発パートナーとともに

任天堂はハードウェアやソフトウェアを自社で開発するだけではなく、さまざまな開発パートナーと共同で開発を行っています。共に商品をつくり上げているという認識のもと、お互いの役割や能力に対して敬意を払い感謝する姿勢が、魅力ある商品を開発していくうえで大切だと考えています。

シャープ株式会社 ディスプレイデバイス開発本部
要素技術開発センター モジュール技術開発部 部長
今井 明 氏

開発パートナーの声

### 3D映像の魅力を「裸眼で」かつ「安全に」

最初に任天堂様に3D液晶をご紹介したのは約10年前のことです。以降、何度も試作品を一緒に開発させていただき、ようやくニンテンドー3DSの形に仕上げることができました。この間、技術的にはさまざまな試行錯誤を経ましたが、「裸眼で3D」と、「3D映像の安全性」は、任天堂様と当初から一貫して共有してきた点です。

3D液晶の楽しさはハードとソフトが共に揃ってこそ。この新しい映像の魅力を世界中の方々にいつでも手軽に楽しんでいただくうえで、任天堂様という最高のパートナーに恵まれました。今後も、このこだわりを維持し、さらに魅力ある3D液晶の開発を続けていきます。

# 流通パートナーとともに

一人でも多くのお客様に商品の魅力を伝え、楽しんでいただくためには、流通パートナーの協力は欠かせません。そのため、流通パートナーと積極的なコミュニケーションを図り、信頼関係の構築に努めています。

## 流通パートナー向け新製品展示説明会

任天堂（株）では、流通パートナー向けの新製品展示説明会を定期的に開催するなど、商品の魅力や特徴をご理解いただいたうえで自信を持って商品を販売していただくためのサポートを積極的に行っています。この説明会では、営業担当者が新製品の特徴を直接説明するほか、流通パートナーが実際に製品に触れ、その魅力を体感いただくことのできる機会も設けています。また、当社にとっても、お客様と直接接している流通パートナーからお客様の反応を伺うことができる貴重な場になっています。2010年度も多数の流通パートナーにご来場いただき、率直な意見を交換することができました。

海外の子会社も、それぞれの地域の流通パートナーに対し、新製品の魅力や特徴を体感いただく機会を設けています。たとえば、任天堂オーストラリアでは、流通パートナーがいつでも新製品を体験できるコーナーを社内に設置し、商品についてのご理解を深めていただけるようにしています。

流通パートナー向け新製品展示説明会の様子

## 店頭における販売促進協力

任天堂（株）の営業担当者は、お客様に商品の魅力や情報を効果的に伝えるために、どのような売場にすべきかを常に考え提案しています。

2011年2月、日本でのニンテンドー3DS発売の際には、お客様にこの商品の魅力を最も効果的にお伝えできる方法は3D映像を実際に体験していただくことだと考え、販売店にご協力いただき3種類の店頭什器を設置しています。

約50店舗に設置した「ニンテンドー3DS壁面什器」ではニンテンドー3DSを実際に試遊できます。約300店舗に設置した「ニンテンドー3DS専用陳列棚」は、「ニンテンドー3DSの体験」と「最新情報の提供」を一体化させた今までにない新たな提案です。

また、約1000店舗に設置している「DSステーション」に代わり、ニンテンドー3DSを含むDSシリーズのさまざまなコンテンツが楽しめる「ニンテンドー3DSステーション」を約1500店舗に設置します※1。これにより最新ソフトのテレビCMや紹介映像を店頭でご覧いただけるほか、体験版のダウンロードなどの各種ネットワークサービスもご利用いただけます。

ニンテンドー3DS壁面什器

ニンテンドー3DSステーション

ニンテンドー3DS専用陳列棚

### 任天堂カナダ
**より良い商品説明のために販売店スタッフを積極的に支援**

任天堂カナダは2009年度より、クリスマスシーズンに社員が説明員として販売店に出向き、販売店スタッフと協力してお客様に商品説明を行う取り組みを実施しています。この取り組みは、お客様だけでなく販売店からも好評を得ています。

※1 ニンテンドー3DSステーションの各種ネットワークサービスは随時追加していきますので、任天堂ホームページでご確認ください。

## 2010年度の総括と今後に向けて

私たちは、ゲームの経験や習熟度に関わらず、また男女を問わず幅広い年代のお客様に商品を楽しんでいただきたいと考えています。そのためにはゲーム機の売場において、お客様に商品の特長をわかりやすくお伝えし、魅力を感じていただくことが大切です。流通パートナーの皆様にもこの点をご理解いただき、売場構築をはじめさまざまなご協力をいただいてきました。

ニンテンドー3DSは実際にご覧いただくことでより魅力を感じていただける商品ですので、お客様が商品に触れられる売場の構築が今まで以上に重要となります。今後もお客様に良い意味での驚きや楽しさを感じていただき、一人でも多くのお客様に笑顔をお届けできるよう流通パートナーの皆様と協働していきます。

任天堂株式会社 営業本部
営業第一部第1グループ グループマネージャー
福田 裕之

# 社員のちからを活かすために

社員一人ひとりが個々の強みを活かし
最大限に能力を発揮できる環境づくりを進めています。

## 社員とともに成長するために

任天堂の競争力の源泉は、社員一人ひとりの力です。社員の能力を最大限に引き出し活かすことが、長期的に会社の総合力を高め、ひいては任天堂で働く一人ひとりの意欲の向上にもつながると考えています。

### 社員に求める人材像

エンターテインメントという仕事をしている私たち任天堂は、常に新しい提案を求められています。そのような状況下で世界中の人々を笑顔にする商品を提供し続けるために、任天堂は「社員に求める人材像」を定めています。

また、任天堂（株）は、任天堂がこれまで大切に受け継いできた「任天堂DNA」と、一般的な社会人として守るべき「行動規範」の双方に基づき編集した「社員心得」を全社員に配付して行動の指針にしています。海外の子会社においても、各社のトップが方針を共有したうえで、それぞれの文化に合わせた「Code of Conduct（行動規範）」を作成し、社員への啓発を行っています。

**社員に求める人材像**

**コミュニケーション能力**
周囲の人たちの理解と共感を得て、チームで力を合わせていきます。

**多面的な視点**
独りよがりにならないよう、自分の立場だけでなく他人の立場も意識していきます。

**サービス精神**
人の役に立つこと、人に喜んでもらうことを自分の喜びにしていきます。

**知的好奇心**
進歩や変化が激しくとも、楽しんで新しいことを吸収していきます。

**独創性・柔軟性**
過去の成功や常識にとらわれず、これまでにない新しい提案をしていきます。

### 人材の育成

任天堂は、一人ひとりに求める人材像へと近づいてもらうため、人材育成に力を入れています。

任天堂（株）は、新入社員研修をはじめとする階層別研修や各部署における実務を重視した教育はもちろん、必要に応じて外部セミナーの受講機会を設けています。また、社員が将来のキャリアを意識しながら自己研磨に励めるよう、定期的に自身の能力適性や能力開発プランを振り返り整理する機会を設けています。

このほか、任天堂（株）の社内研修の特徴の一つとして、部門の立場を離れて率直に意見交換する機会を取り入れていることが挙げられます。これにより、参加者に新たな発見や気付きを得てもらい、多面的な視点を養成するとともに、コミュニケーション能力やファシリテーション※1能力の向上にもつなげることを目指しています。

海外においても同様に目的に沿った研修の充実を図っています。たとえば、欧州の子会社では、複数の言語を母国語とする社員が一緒に働いています。そのため、共通言語として使用する英語の研修を充実させるなど、社員が不自由なくコミュニケーションを図ることができるようサポートしています。

※1 **ファシリテーション**
会議などの場で参加者の意思疎通を促進したり、要点を整理したりすることで、集団としての知的創造活動を円滑・容易に行うことができるよう支援する働きのこと。

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

### 「Code of Conduct」の精神をeラーニングで社内浸透

任天堂ヨーロッパは社員の「Code of Conduct」に関する知識を深めるため、2010年10月に社内イントラネット上にeラーニングシステムを導入しました。以前は欧州全支店の対象社員を集め直接講義を行っていましたが、社員数の増加に伴い時間調整が困難な状況となり、また、一度の説明では社員が十分に理解できないという課題がありました。この点、eラーニングシステムを利用すると、全社員が個々の習熟度に合わせ繰り返し学習できます。なお、講義内容は欧州すべての地域の社員が受講できるよう、複数言語に翻訳されています。

この取り組みに対する社員の好意的なフィードバックを受け、今後も、同様のeラーニング研修を企画しています。

社内イントラネットで「Code of Conduct」を学べる

### 能力開発のための評価制度

任天堂（株）は、年に2回の評価を絶好の能力開発の機会と考え活用しています。求める人材像へ導くために設定した独自の評価項目を社員に対して公開することによって、能力開発の方向性を示しています。

社員は、上司から評価を受ける前に自らの仕事の取り組み方や課題の達成度を具体的に考えて自己評価を行い、この自己評価と上司からフィードバックされる評価結果とのギャップなどを理解することで、能力開発の目標設定につなげることができます。

また、評価の機会に会社への提案を行うことができる仕組みを設けており、提案することを通じた当事者意識の醸成、提案力の向上を目指しています。任天堂が行う改善施策の中には、こうした取り組みから得た社員の意見が積極的に取り入れられているものもあります。

# 多様性のある職場の実現

## 多様な個性の尊重と機会均等

任天堂は、会社の総合力を高めるために、今後ますます多種多様な社員の能力が必要になると考え、各人が持つ個性や強みを尊重し活かしていくよう努めています。

また、人権を尊重し、社員の性別、年齢、国籍、障がいの有無などに関係なく、発揮された能力によって公正な評価・処遇を実施し、能力発揮をサポートしています。

### 人権の尊重

- あらゆる人の人権を尊重します。
  また、人権問題について正しく理解するように努めます。
- 人種、民族、国籍、思想、宗教、信条、出身、社会的身分、社会的地位、職業、性別、年齢、障がいの有無等による差別や差別につながる言動を行いません。
- セクシャルハラスメントをはじめとして、
  無視や暴言等のハラスメント（いやがらせ）行為を行いません。
- 海外においても、その国の文化や慣習を十分に理解するように努め、
  差別や差別につながる行為、文化・慣習から見て不適当な行為を行いません。

任天堂（株）「行動規範」より

## 高年齢者の安定雇用

任天堂（株）は定年を65歳としており、高年齢者の安定雇用の確保に努めています。また、退職後の生活設計について考える機会として、専門の講師を招いて定期的に「ライフプラン研修」を開催しています。

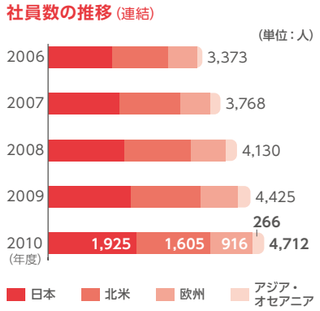
なお海外の子会社は、慣習の違いから定年制度を導入していません。

## ハラスメントの防止

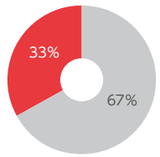
任天堂（株）は、「コンプライアンス・マニュアル」および全社員に配付している「社員心得」において、セクシャルハラスメントをはじめとするハラスメント行為の禁止を明言し、具体的な事例や各職場での注意点を示しています。また、社員からハラスメント行為についての相談や苦情を受けた場合には、適切に対処できる体制を整えています。

海外の子会社においても同様に「Code of Conduct」でハラスメント行為の禁止を明言しています。

### 社員数の推移（連結）




### 2010年度男女別構成比※




※任天堂（株）および海外の主要子会社に2011年3月末現在在籍の社員の構成比。

### 社員の状況（任天堂（株））

| | | 2008年度 | 2009年度 | 2010年度 |
|---|---|---|---|---|
| 平均勤続年数（年） | 全体 | 12.7 | 12.6 | 12.4 |
| | 男性 | 12.9 | 12.7 | 12.6 |
| | 女性 | 11.7 | 12.1 | 11.9 |
| 離職率 | | 2.05% | 0.84% | 1.37% |
| 女性管理職比率 | | 4.35% | 4.76% | 4.00% |
| 障がい者雇用率（法定1.8%） | | 2.08% | 2.01% | 2.13% |

## 仕事と家庭の調和

任天堂では、社員が最大限に能力を発揮しつつ、仕事と個人の生活とのバランスをうまく取ることができる環境を提供する努力をしています。

任天堂ヨーロッパおよび任天堂ベネルクスは、社員とその家族のコミュニケーション促進のため、社員の子どもを職場に招くイベントを実施しました。また、任天堂カナダは、2009年度に引き続き、2010年度もGreat Place to Work® による「働きがいのある会社ベスト100※1」に選ばれました。

### 子育て支援に積極的な企業として

任天堂（株）は、社員の仕事と子育ての両立支援、および子育てをしていない社員をも含めた多様な労働条件の整備を進めた結果、2010年度に「くるみんマーク※2」を取得しました。現在は、社員に対する育児休業制度などのさらなる周知と、より育児休業を取得しやすい職場づくりに取り組んでいます。

### 仕事と家庭の調和を支援する法定以上の制度の一例（任天堂（株））

**育児休業**
子どもが満2歳になるまで取得可能

**介護休業**
対象者1人につき通算6カ月を限度として取得可能

**育児のための短時間勤務制度**
子どもが小学校3年を修了するまでは1日2時間まで勤務時間の短縮が可能

**介護のための短時間勤務制度**
対象者1人につき6カ月を限度として1日2時間まで勤務時間の短縮が可能

**再雇用制度**
育児または介護などを理由に退職し、その後再就職を望んだ者について所定の手続き後、再雇用を実施

**リフレッシュ休暇制度**
一定の勤続年数に達した社員に対して特別に休暇を付与

**年次有給休暇保存制度**
有給休暇の未使用分のうち一定限度を保存して利用可能

**半日有給休暇制度**
付与された有給休暇日数の範囲であれば、利用回数や条件に制限なく半日休暇の取得が可能

### 任天堂イギリス
### 保育支援制度の活用

働く親にとって、無理のない費用で信頼できる育児施設に子どもを預けられるかどうかは重要な問題です。イギリスには事業者が社員に対して、その賃金の一部を子どもの保育（保育施設利用料など）に限って使用できる「バウチャー」（金券）として給付できる国の制度があります。このバウチャーは非課税扱いのため、結果的に社員は所得税などの減免を受けることができます。任天堂イギリスは2008年度よりこの制度を取り入れており、社員は制度を利用することでより良い保育施設に子どもを預けることができ、安心して仕事に取り組むことができます。

### 制度の利用状況（任天堂（株））

| | | 2008年度 | 2009年度 | 2010年度 |
|---|---|---|---|---|
| 出産休暇利用者数（人） | | 19 | 23 | 11 |
| 育児休業利用者数（人） | 男性 | 1 | 2 | 1 |
| | 女性 | 30 | 37 | 26 |
| 介護休業利用者数（人） | | 0 | 1 | 0 |
| 有給休暇取得率 | | 69.6% | 68.9% | 69.6% |

※1 **働きがいのある会社ベスト100**
Great Place to Work Institute が世界共通の基準で調査・分析し発表している働きがいのある会社のランキング。

※2 **くるみんマーク**
厚生労働省が次世代育成支援対策推進法に基づいて子育て支援に積極的な企業・団体に交付するマーク。

# 安全で健康に働ける職場づくり

任天堂は社員がいきいきと働き、能力を発揮し続けるためには、心身の健康維持が不可欠だと考え、業務内容や地域の特性に合った施策を実行しています。

## 職場の安全衛生の確保

任天堂（株）の衛生委員会（本社および支店営業所）、安全衛生委員会（工場）では、毎年、選任された担当者が積極的に活動を行っています。定期的な社内巡視のほか、健康診断結果の改善を目指す取り組みや、安全衛生標語の作成・掲示を通じて社員に対する啓発などを行っています。

また、救命講習や防災体験講習の受講を取り入れるなどして、全社的な意識の向上に努めています。

### 衛生委員会の役割の大切さを実感

任天堂株式会社
ネットワーク事業部 ネットワーク運用グループ
上村 裕隆

衛生委員会での活発な意見交換や、産業医の先生たちによる健康に関する講習、防災センターでの防災体験などを経て「安全で健康に働ける職場づくり」は、会社として真剣に取り組んでいるテーマであることを感じました。特に防災センターでは、体験しないとわからない防災設備の使い方や人命救助の方法（人工呼吸より心臓マッサージの方が効果が高いなど）を学ぶことができ、とても良い経験になりました。

## 心身の健康維持

任天堂（株）では、心身の不調を予防するためのサポートを充実させています。たとえば、社員一人ひとりが主体的に健康を維持していくことを支援するために、産業医による「健康相談室」を開設し、誰でも自由に心身の悩みや気がかりな点を相談できるようにしています。また、2009年7月からは保健師の常駐により体制を強化しました。

心の問題に対しては、産業医による面談のほか、「セルフケアの支援」「個々の社員をサポートする上司に対する研修・教育」などからなるメンタルヘルス支援体制を導入し、予防・早期発見に努めています。

海外の子会社においても、社員の健康維持をサポートするさまざまな施策を行っています。任天堂アメリカでも、メンタルヘルス支援などを充実させているほか、健康推進委員会が考案した健康増進メニューを食堂で提供するなど、日々の生活の中で健康を意識する機会をつくることに力を入れています。



任天堂アメリカ

### 社員の健康と安全に対する意識啓発に注力

任天堂アメリカは、2010年7月から6週間にわたり社員に健康に対する意識を高めるよう呼びかけるキャンペーンを実施しました。この期間中、社員は4人ずつのチームに分かれ、エクササイズなど健康に良いことを行った回数を競いました。このキャンペーンは、楽しみながら健康的な習慣を身に付けることにつながりました。

安全に関する取り組みとしては、救命講習などを受講できない社員に対し、応急処置に関する研修をイントラネット上で受講できるシステムを導入しました。

今後も継続して、社員の健康と安全に対する意識の向上に努めていきます。

健康キャンペーンで優勝したチームのメンバー

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

### マラソン大会への参加

2010年6月9日、任天堂ヨーロッパの社員270人が、「JPモルガン コーポレート チャレンジ」という世界的にも大きな規模のマラソン大会に出場しました。この大会は障がい者支援団体への寄付金を参加企業から募るチャリティーイベントです。このイベントへの参加を通じて、社会貢献だけでなく健康に対する社員の意識を高めるきっかけになればと考え、任天堂ヨーロッパは2005年から毎年参加しています。また、複数の部門から社員が参加することで、社員間の交流が生まれ、社員同士のつながりを深めるきっかけにもなっています。

マラソン大会に参加した社員たち

### 2010年度の総括と今後に向けて

任天堂は多様な個性と能力を持つ人たちの集まりです。組織として目標を実現するためには、社員の能力開発を促進し、一人ひとりの力を活かすとともに、お互いに敬意を払い、尊重し合う職場の風土を維持していくことが大切です。

お客様を笑顔にすることが何より大事という共通の価値観のもと、任天堂に根付いている「独創性・柔軟性を尊重する精神」と「誠実さ・真面目さ」。これを「任天堂DNA」として継承していくことは、私たちの重要な役割だと認識しています。

また、2010年度、任天堂（株）は厚生労働省から子育て支援に積極的な企業と認められました。今後も、社員が仕事と家庭生活の調和を図り、健やかでいきいきと働き続けられる職場環境の構築に継続的に取り組んでいきたいと思います。

任天堂株式会社 人事部
採用研修グループ グループマネージャー
中村 慶子

# 次世代の笑顔のために

より良い環境を次世代に引き継いでいくことは、任天堂の重要な責務の一つであると考え、
地球環境保全に貢献する取り組みを進めています。

## 商品における環境配慮

任天堂では、企画段階から廃棄に至るまでの商品のライフサイクル全体を通じて、地球環境に配慮した設計を行うことを社内規程で定めています。$CO_2$排出量削減の観点ではエネルギー効率改善に配慮した設計、化学物質の適正管理の観点では環境負荷のより少ない構成部材の選定、資源の有効活用の観点からはリサイクルのしやすい包装材の選定など、常に環境負荷の低減に配慮した商品開発に取り組んでいます。

### 化学物質管理の考え方

任天堂は、健康への悪影響を未然に防止し環境負荷を低減する観点から、「予防原則※1」の考えを取り入れた独自の管理基準に基づき化学物質の使用を管理・規制しています。

任天堂では管理・規制対象物質を「環境関連物質」と定義し、これを「使用禁止物質」「早期撤廃物質」「使用管理物質」の3段階に分けて管理しています。また、REACH規則※2への対応も進めています。

※1 **予防原則**
人体や環境への影響が懸念されている化学物質については、たとえその因果関係が科学的に証明されていなくても、予防的に可能な限り使用を避けるという考え方。

※2 **REACH規則**
化学物質の安全性を評価するため、欧州域内に存在する化学物質を使用状況に応じて登録・管理することを求める欧州連合（EU）の規則。任天堂は、情報伝達義務を負うSVHC（Substances of Very High Concern：高懸念物質）の含有量の確認のために、生産パートナーへの調査を実施しています。なお、任天堂の製品には、登録義務の対象となるものはありません。

**環境関連物質**（2010年8月改定）

**使用禁止物質**

関係法令などで使用が規制されている、または任天堂が使用不適切であると考える物質

**指令で使用が規制されている物質**
カドミウムおよびその化合物、六価クロム化合物、鉛およびその化合物、水銀およびその化合物、ビス（トリブチルスズ）=オキシド、トリブチルスズ類、トリフェニルスズ類、ジブチルスズ類、ジオクチルスズ類、ポリ臭化ビフェニル類、ポリ臭化ジフェニルエーテル類、ポリ塩化ビフェニル類、ポリ塩化ナフタレン類、短鎖型塩化パラフィン、アスベスト類、アゾ染料・顔料、オゾン層破壊物質、放射性物質、フタル酸エステル類（6物質）、PFOS類縁化合物、ベンゼン、フマル酸ジメチル

**任天堂独自の使用規制物質**
天然ゴム（アレルギー対策のため、自主的に使用を禁止）

**早期撤廃物質**

今後、法令の制定などにより「使用禁止物質」となる見込みの物質で、規制された場合に備えたリスクマネジメントや環境保全の観点より、代替材料の使用などで可能な限り早期の撤廃を目指す物質

ポリ塩化ビニル、塩素化合物、臭素化合物

**使用管理物質**

人体に影響がある可能性のある物質など、含有量を継続的に確認すべきと判断した物質

アンチモンおよびその化合物、ヒ素およびその化合物、ベリリウムおよびその化合物、ビスマスおよびその化合物、ニッケルおよびその化合物、セレンおよびその化合物、臭素系難燃剤（PBB類、PBDE類を除く）、フタル酸ビス（2-メトキシエチル）、ビスフェノールA、アルキルフェノール（炭素数5～9）、2,4-ジクロロフェノール、アジピン酸ジ-2-エチルヘキシル、ベンゾフェノン、オクタクロロスチレン、トリクロロエチレン、テトラクロロエチレン、REACH規則認可対象候補物質

WEB 詳細情報は、任天堂ホームページに掲載している「任天堂のCSRに関するQ&A：環境への取り組みについて」をご覧ください。

### グリーン調達※3の推進

製品の生産管理については任天堂（株）が行っており、有害な化学物質を含まない製品をつくるため、部材の選定段階からグリーン調達を推進しています。具体的には、環境に配慮した任天堂独自の「グリーン調達基準」を設け、その基準を満たした生産パートナー※4と部材をそれぞれ「グリーンサプライヤ」「グリーン部品」と認定し、全部材をデータベースで管理しています。

※3 **グリーン調達**
製品の部材などを調達する際に、有害な化学物質を含んでいないなど環境への配慮が行われているものを優先的に選択し購入すること。

※4 **生産パートナー**
任天堂が製品の組み立てを委託している協力工場や部材の調達先。

### グリーンサプライヤ・グリーン部品の認定

グリーンサプライヤおよびグリーン部品の認定審査においては、生産パートナーそれぞれの事業所・工場などの生産拠点ごと、部材の種類ごとに審査を行っています。2011年3月末現在のグリーンサプライヤは641カ所、グリーン部品は13,949種となっています。

また、任天堂（株）に納入される部材については、生産パートナー自身による化学物質分析をお願いしていますが、特に使用禁止物質に指定しているフタル酸エステルについては、たとえ原材料に含まれていなくても部材製造工程で混入する可能性が高いため、管理の方法を具体的に示したガイドラインをすべての生産パートナーに配付し、納入部材への混入防止に注力しています。

### グリーン調達推進プロジェクト

任天堂（株）では、2005年に「グリーン調達推進プロジェクト」を立ち上げ、月1回のペースでプロジェクト会議を開催し、各国の法規制への対応や今後の環境配慮の進め方などについて協議しています。また、2008年7月から、環境に関する意識啓発を目的にグリーン調達関連部門に対してセミナーを実施しています。2010年度は合計6回実施し、延べ169人の社員が参加しました。

海外の子会社も、任天堂（株）と連携しグリーン調達を推進しており、各国の子会社が企画から生産まで担当している取扱説明書、商品パッケージ、輸送箱などについては、任天堂（株）のグリーン調達基準に基づいて定められた基準で部材を調達しています。

## 特定化学物質不使用化に向けた取り組み

任天堂は、RoHS指令※1に対応した化学物質管理を行うことはもちろん、GS認証※2を取得するとともに、アレルギー物質などにも配慮しています。

早期撤廃物質や使用管理物質として製品における使用を管理しているポリ塩化ビニルや臭素系難燃剤などについては、製品の安全性や品質の確保ができる代替品が入手可能な場合、積極的に代替の検討を進めています。たとえば、プラスチック製トランプやゲーム機の内部においてはポリ塩化ビニルを全廃し、一部の製品においてはハロゲン不使用部材を採用するなど、環境関連物質の不使用化に向けて着実に前進しています。2010年度は、ニンテンドー3DS用ソフトウェアのプリント配線板でもハロゲン不使用部材を採用しています。

## 含有化学物質の確認試験

任天堂（株）では、社内の専門部門で製品に使用される部材について化学分析を実施することにより、使用禁止物質が含まれていないことの確認を徹底しています。化学分析試験は、社内の試験装置を使用し仕様の確定段階や量産試作段階で行っています。また、必要に応じて国際的な第三者認証機関にも試験を依頼しています。

※1 **RoHS指令**
電気・電子製品を対象に、鉛、水銀、カドミウム、六価クロム、ポリ臭化ビフェニル類、ポリ臭化ジフェニルエーテル類の使用を制限する欧州連合（EU）の有害物質規制。

※2 **GS認証**
ドイツの製品安全認証制度。信頼ある認証機関が製品の安全性と工場の品質管理体制を検査し、適切であると認めた場合、その製品にはGSマークが付与されます。

任天堂株式会社

### 中国の生産パートナーに対してグリーン調達説明会を実施

任天堂（株）では、化学物質の管理に関するガイドラインなどの配付や現地監査により、生産パートナー全体の化学物質管理能力の向上を図ってきました。その一環として、2010年9月、中国の3会場で生産パートナーやその生産パートナーの部材購入先など170社を対象に、グリーン調達説明会を実施しました。

説明会では、任天堂製品に関する規制・規格、化学物質の管理方法などを含めた任天堂のグリーン調達に対する考え方について解説し、継続的に安定した化学物質管理をしていただく必要性と任天堂が目指す方向性を共有することができました。

中国でのグリーン調達説明会



## 省エネルギー設計

任天堂では、できる限りエネルギー効率の高い製品の開発に取り組むとともに、発売後の製品についても、継続的に省エネルギー化を進めています。また、欧州市場向けのWii、ニンテンドーDSi LLやニンテンドーDSiは欧州のエコデザイン指令※3により要求される省エネルギー要件を満たす仕様への切り替えを順次実施しています。なお、ニンテンドー3DSは、出荷時より要求される基準を満たしています。

そのほか、ニンテンドー3DS、ニンテンドーDSi LLやニンテンドーDSiのACアダプタ（100V-120V地域向けおよび欧州市場向け）については、国際効率表示協定のレベルVに相当する基準を満たしています。

※3 **エコデザイン指令**
エネルギー関連製品の環境配慮設計に関する欧州連合（EU）の指令。任天堂の商品には一部「待機電力」および「外部電源」に関する要求事項について対応が求められるものがあります。

## 資源を節約・リサイクルできる設計

製品設計においては複合素材※4の使用削減、部材の分解性の向上に努めると同時に、材料表示を徹底するなど、リサイクル性への配慮を行っています。また、包装材をできる限り減らし、不要な資源を使わないよう努めています。

※4 **複合素材**
「紙+アルミ」「紙+プラスチック」など異なる素材を一体化した素材で、一般的にリサイクルが難しいとされています。

## 商品販売後のリサイクル

任天堂は、役目を終えた商品や包装材のリサイクルを推進することも重要な取り組みであると考え、お客様に商品の回収やリサイクルに関する情報を提供するとともに、法令に基づきリサイクル費用を負担するなどの取り組みを行っています。

WEB **商品販売後のリサイクル**
各地域の詳しいリサイクル対応については任天堂ホームページに掲載している「任天堂のCSRに関するQ&A：環境への取り組みについて」をご覧ください。

### 使い終わった商品の回収サービス

任天堂アメリカ
テクニカルサービス部
ロバート・ペルツァー

任天堂アメリカは、役目を終えた商品のリサイクルを推進するため、さまざまな努力を行っています。たとえば、ゲーム機本体および充電池などのリサイクルのため、ホームページ上で情報提供を行うほか、オンラインシステムやフリーダイヤルを利用した無料回収プログラムを実施しています。また、政府指定のリサイクル業者と提携し、回収した商品や修理品などについて適切な処理を行っています。2010年度は、815トンの商品や修理品などをリサイクルしました。

# 事業活動における環境配慮

任天堂は、自社工場で製品の製造や組み立てをせず、海外を含めた外部の生産パートナーにこれらの業務を委託する「ファブレス型」の生産体制をとっています。そのため、任天堂は自らの事業活動の中で行うことができるオフィスでの環境配慮を中心に、省エネルギーと資源の有効活用の取り組みを推進しています。また、生産パートナーの生産工程における環境負荷についても、継続的に状況の把握に努めています。

## 省エネルギー活動

任天堂では、事業所を新設する際には空調機器や照明設備などについて可能な限り環境配慮型の設備を導入するなど、環境に配慮した設計に努めており、2010年4月に完成した任天堂アメリカの新社屋は、LEEDという建築物の環境性能を評価する制度においてゴールド認定を受けています（P.14参照）。また、ヨーロッパの子会社では、再生可能エネルギー※1を利用するなどの省エネルギー活動に取り組んでいます。

2010年度の任天堂の$CO_2$総排出量は、社員が増えた影響もあり2009年度比で約7%の増加となりました。一方、社員一人あたりの排出量は減少傾向にありますので、今後も継続して取り組みを進めていきます。

### 再生可能エネルギーの積極的な利用

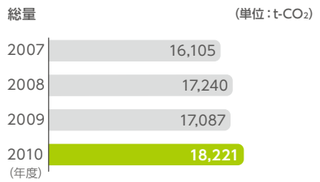


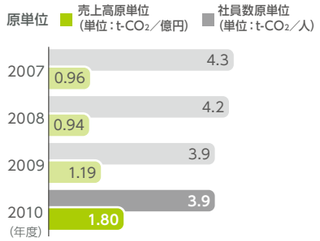
任天堂ベネルクス
ジェネラルマネージャー
バートゥス・デ・ジョン

現在、任天堂ベネルクスのベルギー支店で使用している電力は、100%再生可能エネルギーによるものです。私たちは、持続可能な社会の構築に貢献するためオフィスでできることを検討し、2009年6月より環境負荷の低い再生可能エネルギーによる電力を購入しています。

※1　**再生可能エネルギー**
太陽光や風力など、自然環境の中で繰り返し起こる現象から取り出すエネルギー。

### $CO_2$排出量の推移



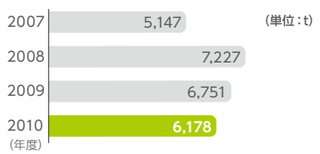

※2007、2008、2009年度は、韓国任天堂を集計に含んでいません。
※2008、2009年度は過去にさかのぼり、任天堂（株）の修正値を反映しています。

## 廃棄物排出量の削減とリサイクルの推進

任天堂は、資源を大切にする観点から、できる限り廃棄物を出さないように努める一方で、廃棄物の分別を徹底するなど、資源の有効活用に取り組んでいます。任天堂（株）では、各事業所に廃棄物・リサイクル資源の管理責任者を置き、適正な管理・処理を行うことができる体制を整えています。

海外子会社においても、適正な管理・処理を行うことができる体制を整えるとともに、決裁手順を一部電子化することなどにより紙の省資源化を図るなど、廃棄物排出量の削減を推進しています。

### 廃棄物排出量の推移

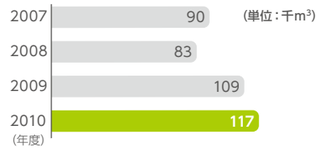



※任天堂イタリアは集計に含んでいません。
※2007、2008、2009年度は、過去にさかのぼり、任天堂アメリカ、任天堂イベリカの修正値を反映しています。

## 水使用量の削減

世界各地で水不足が問題となっており、水は今後ますます希少度の増す資源だと任天堂は考え、事業所を新設する際には節水タイプの設備を導入するなど水使用量の削減に努めています。また、一部の海外子会社では、雨水を貯めてトイレ用水として利用するなどの水資源有効利用も実施しています。

### 水使用量の推移




※任天堂イタリアは集計に含んでいません。
※2007、2008、2009年度は、韓国任天堂を集計に含んでいません。
※2007、2008、2009年度は、過去にさかのぼり、任天堂アメリカの修正値を反映しています。

## 環境教育の実施

任天堂は環境保全に貢献する活動を行っていくために、環境教育は欠かせないと考えています。任天堂（株）では、$CO_2$排出量や使用エネルギーの月別数値について社内イントラネット上で公開し、省エネルギー活動への協力を呼びかけるなど、継続して組織全体としての意識の向上を図っています。

### 任天堂イギリス
### 自転車通勤を奨励する「Ride2Work」活動に参加

イギリス政府が推進している「Ride2Work」という取り組みは、通勤手段に自動車ではなく自転車を使うことを推奨するもので、自転車の購入費用に関して税金の優遇措置があります。任天堂イギリスは、この取り組みは社員の健康と環境保全の両方に貢献することができるものであると考え、2009年10月より参加しています。

## 2010年度の総括と今後に向けて

任天堂は、世界中の人々に良い意味での驚きを与え笑顔になっていただける商品の開発を心掛けており、環境に配慮する上でも笑顔になっていただけるような工夫に努めています。たとえば、ニンテンドー3DS用ソフトのカードケースでは、ニンテンドーDS用ソフトよりも約3mmケースの厚みを減らし、多数の穴を開けることでプラスチック材料を削減しました。さらに『nintendogs＋cats』のカードケースでは、この穴から子犬や子猫の顔が見えるデザインを採用し、ケースを開くと自然と笑顔になっていただけるような仕掛けにしました。

今後も環境に配慮することを笑顔とセットで考え、任天堂らしい取り組みを行っていきたいと考えています。

任天堂株式会社 開発技術部
デザイングループ グループマネージャー
杉野 憲一

# 地域社会の笑顔のために

私たちだからこそできる貢献を通じて、
社会から愛され必要とされる企業市民でありたいと思っています。

## 任天堂らしい社会貢献活動

任天堂のビジネスは社会が健全であってこそ成り立つものと考えています。社会に生かされていることを認識し、私たちだからこそできる貢献は何か、私たちらしい貢献は何かを考え、企業市民としての社会貢献活動に努めています。

### ゲームセミナーの実施

任天堂株式会社

任天堂（株）は、日本が世界に誇るゲームという文化やゲーム業界の発展に貢献したいという思いから、ゲーム制作の学びの場を無償で提供する「ゲームセミナー」を2003年度より開催しています※1。

このゲームセミナーは、ゲーム開発の第一線で活躍する任天堂（株）の現役開発者が講師となり、約10カ月間にわたってゲームづくりに必要なプロのノウハウを学生に伝えるという実践的なもので、2010年度は35人が受講しました。現在までに延べ269人の受講生が本セミナーを修了し、ゲーム業界をはじめとする制作の現場で活躍しています。

ゲームセミナーの授業風景

※1　ゲームセミナーは東京で実施されており、2011年度は開催を見合わせています。

### 東日本大震災の被災者の方への支援について

東日本大震災により被災されました皆様には謹んでお見舞い申し上げますとともに、一日でも早い復興を心よりお祈り申し上げます。

任天堂は、被災地の復興に役立てていただくため、義援金を寄付するとともに、社員個人からの義援金も取りまとめた上で被災地へお送りしました。今後も、娯楽を提供する企業らしい方法で、人が笑顔になるきっかけをつくり、人と人とをつなぐきっかけとなり、世の中を少しでも明るくするお手伝いができるよう、努力を続けてまいります。

### 世代間コミュニケーションを促進するプログラムに協力

任天堂イベリカ（スペイン、ポルトガル）

任天堂イベリカのスペイン本店とポルトガル支店は、シニアの方が子どもたちと触れ合うイベントに協力しました。

スペイン本店は、老人ホームを経営する企業からの協力依頼に応え、シニアの方が子どもたちとチームを組み、『Wii Sports Resort』や『Wii Party』を楽しむイベントに協力しました。

ポルトガル支店は、地元のオディベラス市役所と協力し、シニア層に新しい技術を活用してもらい、生活を豊かにすることを目的とするプログラムを実施しました。このプログラムの一環として、シニアの方と子どもたちの混合チームによる『Wii Fit Plus』のゲームトーナメントを行いました。ゲームに熱中する中、世代を超えて打ち解け合う様子がどのチームでも見られました。

任天堂イベリカは、そのほかにも世代間コミュニケーション促進につながるイベントに複数協力しています。

『Wii Fit Plus』に初挑戦（ポルトガル）

### 老人ホームにお住まいの方々に楽しいひと時を

任天堂フランス
企画部
ジャン・ミシェル・ヴィオー

任天堂フランスは、老人ホームの居住者の方々にWiiをご利用いただく機会を数多く設けました。

多くの方は笑顔でお孫さんたちが遊ばれるのと同じゲームを楽しんでくださいました。私たちの商品を通じて皆さんに笑顔が広がっていることを感じ、喜ばしく思います。

## スターライト・スターブライト子供財団を支援

任天堂アメリカ
任天堂オーストラリア
任天堂イギリス

任天堂アメリカ、オーストラリア、イギリスは、難病を患い長期療養を余儀なくされている子どもたちやその家族を支援しているNPO法人「スターライト・スターブライト子供財団」に継続的に協力しています。

任天堂アメリカは、子どもたちが病院でもゲームを楽しめるようファン・センター※1を開発し、これまでに北米の病院に7,000台以上を提供してきました。任天堂オーストラリアは、本社に子どもたちとその家族を招待する取り組みを継続的に行っているほか、ニンテンドーDSを利用した新しいファン・センターの設置に協力しています。任天堂イギリスは、1台でも多くのファン・センターを子どもたちの医療施設に設置するため積極的に活動しており、約50万人の療養中の子どもたちがファン・センターを利用しています。

子どもたちの笑顔につながるこの支援は、任天堂の社員が誇りを持てる取り組みであり、モチベーションを高めることにもつながっています。

※1 ファン・センター
病院内で自由に移動させることができる、ゲーム機とテレビ画面が一体となった機器。

任天堂オーストラリアに招待した子どもとともに

## 保護者による使用制限機能などに関する啓発活動に協力

任天堂イタリア

任天堂イタリアは、「AESVI」という業界団体が主催する啓発キャンペーンに協力しました。このキャンペーンは、消費者調査で明らかとなった「多くの保護者や教育者は、ゲーム機に関する十分な情報を得る方法を知らない」という事実への対策として実施されました。キャンペーンの対象は8歳から12歳の子どもとその両親および教師です。生活に溶け込みつつあるビデオゲームというツールについて、便利な利用方法などを学べる実践的な研修が実施されたほか、保護者による使用制限機能、欧州のレーティング制度PEGIに関する情報も提供されました。

## 教育ツールとしてWiiやニンテンドーDSを活用

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

任天堂ヨーロッパは、学校教育に関連した「kik AG」と「cool : MINT」という2つのプロジェクトに協力しています。

「kik AG」は、最新のデジタルデバイスを授業で使用することを推奨している団体で、授業で使用できる機器を教師に貸し出すプログラムを運営しています。教師は、このプログラムを通じて、WiiやニンテンドーDSを数学や英語、体育の授業で使用することができます。WiiやニンテンドーDSを利用した授業は子どもたちにも好評で、学ぶ意欲の向上に貢献しています。

また、任天堂ヨーロッパが公式サポーターとなっている「cool : MINT」はドイツ言語学者協会主催のプロジェクトです。これは、教師がMINTと呼ばれる教科（Mathematics：数学、Information science：情報、Natural science：理科、Technology：技術）について魅力的なカリキュラムを考え、その成果を競うものです。

「cool: MINT」のロゴ



## 地域の老人ホームなどでのボランティア

任天堂カナダ

任天堂カナダは、社会的弱者とされる人々の生活の質を向上させることを目的に活動している「ユナイテッドウェイ」という団体を継続的にサポートしています。

2010年度は、協力の一環として、10人の社員がボランティアの形で地元の老人ホームを訪問し、シニアの方と話をしたり、施設の庭の手入れを手伝ったりしました。こうした活動が評価され、2009年度に引き続き、地域社会におけるユナイテッドウェイの活動に最も貢献した企業の一つとして賞を授与されました。

老人ホームで庭の手入れを手伝う社員

## オフィス見学ツアーを実施

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

一般的に男性向けの職種だと思われている業界に関する情報を女子生徒に積極的に提供し、そうした業種の魅力を伝えることは、彼女たちの将来のキャリア選択のためにとても重要です。任天堂ヨーロッパは、女子生徒のキャリア選択に少しでも貢献したいと考え、2009年度より、彼女たちにさまざまな業種の情報を提供することを目的としたイベントに参加しており、10代前半の女子生徒を対象としたオフィス見学ツアーを実施しました。任天堂ヨーロッパの本社を訪れた女子生徒は熱心に社員からの説明に耳を傾けていました。

社員の説明を熱心に聞く女子生徒

## スポーツや芸術活動への経済的支援

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

任天堂ヨーロッパは、経済的な事情により音楽やスポーツ、絵画などに親しむことのできない人の隠れた才能を引き出すことを目的とするチャリティー活動を主催し、さまざまな取り組みを行っています。たとえば、有名なスポーツ選手の協力を得てその選手の活躍に応じた金額を寄付したり、クリスマスシーズン中に店頭で任天堂のゲームソフトを試遊した子どもたちに星の飾りをツリーに付けてもらい、その星の数に応じた金額を芸術活動を支援する団体に寄付したりしています。任天堂ヨーロッパは、この活動を通じて多くの人に笑顔になってもらいたいと考えています。

星を飾ったクリスマスツリーの前で

# 信頼される企業であるために

任天堂に関わるすべての人から信頼され続けるために、
ルールを守り、リスクに備え、公正で健全な経営を実現します。

## コーポレート・ガバナンス

任天堂に関わるすべての人の利益を考慮しつつ、長期的・継続的に企業価値を最大化できるよう、透明性の高い健全なコーポレート・ガバナンス体制の構築と企業倫理の向上に努めています。

### 業務の執行と監督について

任天堂は、ソフトウェア主導でハード・ソフト一体のユニークなビジネスを展開している企業です。このユニークなビジネスに精通している者が取締役として担当業務の執行にあたると同時に、取締役会のメンバーとして全体の業務執行を決定し、各取締役の職務執行を相互に監督することが最も適切な経営体制であると考えています。なお、経営の監視機能を強化するとともに経営環境の変化に迅速に対応できるように、取締役の任期は1年としています。

また、取締役会のほか、代表取締役全員で構成される経営会議を開催して迅速かつ効率的な意思決定を行う体制としています。

### 監査について

監査役は5名で、このうち3名が社外監査役であり任天堂と利害関係がない独立役員です（2011年3月末現在）。監査役は、取締役会などの重要会議および社長との定期会議に出席するとともに、毎月、監査役会を開き監査意見を交換しています。また、社長直轄の内部監査担当部門である内部監査室とも意見交換を行うなど、監査の実効性と効率性の向上に努めています。

会計監査人は、監査役および内部監査室との緊密な連携のもと、必要な情報共有や意見交換を行い、効率的かつ効果的な監査を実施しています。

内部監査室は、業務部門から独立した公正・不偏の立場で、業務の効率性・有効性・遵法性の観点から内部監査を行っています。

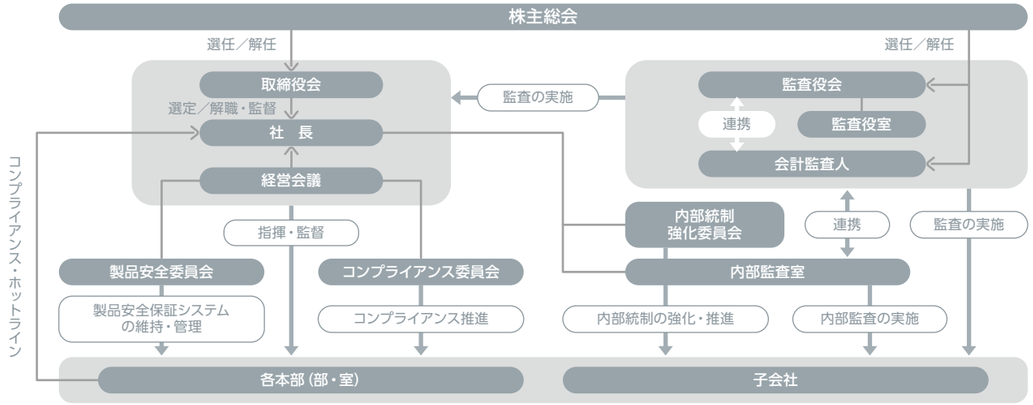
### 内部統制の強化について

任天堂の健全な経営体制の整備・維持・向上を図るとともに、業務の適正を確保するため、社長を委員長とする「内部統制強化委員会」を設置し、グループ全体の内部統制の強化を推進しています。

主なグループ会社には内部監査担当部門が設置されており、任天堂（株）の内部監査室と相互に連携しながらグループ全体の内部監査を実施しています。グループの内部監査業務には、それぞれの地域における業務監査の実施だけではなく、金融商品取引法対応を含む、内部統制監査やリスク管理調査の実施も含まれています。また、内部監査部門では、必要に応じて内部監査グローバル会議を開催し、各地域の内部監査部門間における相互理解の促進と、情報や認識の共有に努めています。



コーポレート・ガバナンス体制




## コンプライアンス

任天堂は、永続的な発展を目指す企業として信頼を築き、これを維持していくためには、法律、社会規範、さらに当社独自のルールを守ること、つまりコンプライアンスが不可欠だと考えています。この企業運営の基盤を強固なものにするため、それぞれの地域の事情に合わせた行動規範を定め、遵守を徹底しています。

### コンプライアンス委員会の活動

任天堂（株）では、経営会議のもとにコンプライアンス委員会を設け、コンプライアンスの推進状況を把握した上で、施策の立案を行っています。

2010年度の監査においても法令違反の指摘はありませんでしたが、コンプライアンスの意識をさらに根付かせるため、工夫を重ねながら注意喚起を続けています。

### グループのコンプライアンス推進体制

任天堂では、グループ全体のコンプライアンスの強化・推進のため、コンプライアンス委員会のもとに、任天堂（株）および主要な海外子会社のトップマネジメントおよびコンプライアンス責任者による「グローバル・コンプライアンス会議（GCC）」を設置しています。具体的な活動としては、主要グループ会社のコンプライアンス責任者が一堂に会する「GCCコアメンバーズミーティング」を年に2回実施しています。同ミーティングは、GCCの実務的な活動組織として、各社のコンプライアンス状況および今後の課題などについて意見交換を行い、共通認識の確立と情報共有に努めています。

### コンプライアンス・ホットライン

任天堂(株)では「コンプライアンス・ホットライン」(内部通報制度)を設けています。この制度は、法令違反などの恐れのある不正な行為や事業活動を社員が知り得た場合、社長に直接通報できる制度で、通報者に一切の不利益が生じないよう定められています。主要な海外子会社においても、各国の法制度に合わせて、社内の不正行為を通報できる内部通報制度を設けています。また、万一各社のトップマネジメントが関与する不祥事が発生した場合に備えて、海外子会社の社員が任天堂(株)の社長に直接通報できる制度も設けています。

### 情報の保護と管理

任天堂(株)は、さまざまな重要情報を適切に扱うため、「情報管理規程」や「個人情報管理規程」などの社内規程を定めています。秘密情報や個人情報に対してはアクセス制限を設けるなど、物理的・技術的な対策も行っています。

### 社内研修の実施

任天堂(株)はコンプライアンスに関する研修にも注力しており、2010年度は延べ587人の社員が参加しました。研修の企画にあたっては、各部署に希望するテーマなどについてアンケートを行っています。2010年度は、品質保証部の提案に基づき、製品安全に関するセミナーを実施しました(P.19参照)。

**コンプライアンス・セミナー実施実績**(2010年度)

| テーマ | 対象 | 参加人数 |
|---|---|---|
| コンプライアンスの基礎について | 2010年度新入社員 | 110 |
| 会社はなぜ不祥事を起こしてしまうのか | コンプライアンス担当責任者 | 51 |
| 独占禁止法ケーススタディ | 業務上、独占禁止法の知識を必要とする社員 | 182 |
| ゆるぎない製品安全への企業姿勢 | 製品安全に関わる部門の社員 | 244 |

## リスクマネジメント

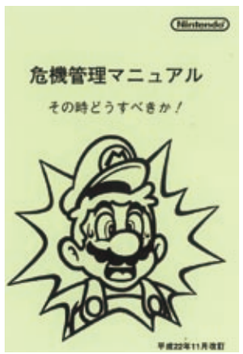
**任天堂を取り巻くさまざまなリスクを特定・把握・評価し、リスクの軽減・発生防止を徹底すること、また万一事件・事故などが発生した場合には速やかな解決を図ることが重要であると考えています。**

### リスク管理体制

グループ会社の各部門がそれぞれ所管する業務に付随するリスクを管理することを基本とし、任天堂(株)の内部監査室が各社のリスク管理体制を検証し、必要に応じて改善などの施策の提案・助言を行っています。

### 有事を想定した危機管理

任天堂(株)では、自然災害などの有事に備え、社員の行動基準を定めた「危機管理マニュアル」を2010年11月に改訂しました。このほか、有事の際に社員の安否を確認するシステムを導入しており、運用のための訓練を定期的に行っています。東日本大震災に際しては、このシステムなどで社員の安否を確認するとともに情報収集や被災地支援策の決定などを行いました。



常に携帯できるよう
「危機管理マニュアル」は
名刺サイズになっています。



海外の子会社でも、有事に備え各地域の状況に応じたマニュアル類を策定しています。たとえば任天堂アメリカでは、支店のある場所ごとに社員の行動基準を定めており、定期的に各支店ごとに避難訓練などを実施しています。

### 知的財産の保護

知的財産は任天堂の研究開発の成果の一つであり、任天堂ビジネスの根幹です。このような認識のもと、任天堂は各地域の業界団体や捜査機関と連携して不正商品対策に取り組んでいます。違法行為者に対して継続的に法的対策を講じると同時に、知的財産権の保護の重要性をご理解いただくため社会啓発に努めています。

また、社会からの協力を得て不正商品の根絶に向けた取り組みを進めていくため、任天堂(株)および任天堂アメリカのホームページ上に不正商品の販売・流通に関する情報提供を受け付ける窓口を開設しています。ここからの情報提供を受け、任天堂は違法行為者に対する警告文の送付やインターネットオークションサイト上における不正出品の排除といった民事的対応に加え、悪質な事案については刑事告訴などの取り組みを行っています。

## 情報開示

**任天堂は、経営の透明性を高め株主・投資家の皆様から高い信頼をいただけるように、公平かつ適時適切な情報開示に努めるとともに、議決権行使環境の改善などに取り組んでいます。**

### 決算説明会および経営方針説明会の開催

任天堂では、業績に関する説明だけではなく、経営方針も併せてご理解いただくことが重要だと考えています。決算発表後、主に証券アナリストや機関投資家の方々を対象に決算説明会を開催(2010年度実績:3回)するとともに、年1回、代表取締役全員が出席する経営方針説明会を開催しています。また、質疑応答を含むこれらの説明会の模様を日本語版、英語版ともにいち早くホームページに掲載することで、任天堂に関わるすべての皆様に対して迅速に情報を提供できるよう努めています。なお、社長による説明については、動画でもご覧いただけます。

説明会の様子

### 株主総会の円滑な運営

株主の皆様に少しでも余裕をもって議決権を行使していただけるよう、法定よりも1週間早い株主総会開催日の約3週間前に招集通知を発送するほか、インターネットを通じた議決権行使の方法も採用しています。また、海外の株主の皆様向けに招集通知の英訳版を作成・公開するとともに、機関投資家向けに議決権電子行使プラットフォームを採用しています。そのほか、2010年度は、株主総会の質疑応答の内容をホームページ上に掲載し、より多くの方への情報開示に努めました。

# 任天堂のCSR活動に対するメッセージ

NPO法人 サステナビリティ日本フォーラム 事務局長
一般社団法人 環境ビジネスウィメン 理事
株式会社クレアン 代表取締役
**薗田 綾子 氏**

東日本大震災は、私たちの想像を遥かに超えるものでした。そのような中で社長をトップとする対策本部のもと、社員の安否確認や被災地支援策の決定（義援金、社員募金）を迅速に実行されたことは高く評価されるべきでしょう。人と人とのつながりを大切にした笑顔あふれる未来の社会づくりに向けて、任天堂の貢献できる領域がますます出てくることと思います。たとえば、有事の際に迅速な対応を行うため、巨大災害に関わるリテラシーを普段から高めておくことは大切です。ゲームという任天堂の強みを活かした防災対策や意識啓発を期待しています。

本レポートの内容を拝見し、また社長インタビューでお話をお聞きして、任天堂のCSR活動にいくつかの進ちょくを見ることができました。たとえば、ニンテンドー3DSの立体視に関して、6歳以下のお子さんへの注意書きなどをきちんとパッケージに表示されていることは評価できます。ユーザーが自身の体調に合わせて、立体感の強さを調整したり映像を3Dから2Dに切り替えたりできる機能も画期的だと感じました。

また、グローバルにCSR活動を拡大され、世界中で笑顔が増えていることが本レポートから伝わってきました。教育の現場では『絵心教室DS』がオランダの小学校をはじめ世界各地で広がっていることが報告されていましたし、多様性（ダイバーシティ）の推進に関してはドイツでのロールモデルが紹介されていました。こうした取り組みの成果を任天堂グループ全体で共有し、それぞれの地域の特性に合わせて、より高いレベルで展開されることを望みます。

そのほか、生産拠点である中国で生産パートナー向けのグリーン調達説明会を実施して教育啓発を徹底されています。海外で任天堂のビジネスに従事している方々にどのように教育を進めていくのかということは、任天堂がグローバルにビジネスを展開する以上、いつまでも残り続ける課題です。2010年11月に発行された国際的なCSR規格のISO26000ではバリューチェーン※全体で社会的な側面も含めた企業の影響力をとらえていく必要があり、マネジメントの実行と情報開示が求められています。今後の計画および進ちょくについても社内で「見える化」できる方法を導入されていくほうがいいでしょう。

こうした課題への取り組みと並行して、ポジティブなインパクトの部分にもさらに注力し、ゲームの可能性を広げながら、世界中に驚きと感動を与え、任天堂に関わる人の笑顔を拡大されることを期待しています。

**※バリューチェーン**
製品（サービス）の生産から流通、販売、消費までの連鎖的活動とその関係者全体のこと。

### メッセージを受けて

本レポートは、世界各地の海外子会社の取り組みを多く紹介しています。これは、任天堂で働く社員一人ひとりが「任天堂に関わる人を笑顔にする」ことを目標に、どのような思いを持って取り組んでいるのかをより多くの皆様に知っていただきたいと考えたからです。

これらの取り組みに関して薗田様からいただきましたコメントを踏まえて、東日本大震災という有事に対して任天堂が果たすべき役割や、そのほかのCSR課題についてどう対応していくのかを継続して検討してまいります。

CSR推進プロジェクト　事務局



# 会社概要

**社　名**
任天堂株式会社（英語名 Nintendo Co., Ltd.）

**所 在 地**
京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

**創　業**
1889（明治22）年 9月

**設　立**
1947（昭和22）年11月

**資 本 金**
10,065,400,000円

**事業内容**
家庭用レジャー機器の製造・販売

**任天堂ホームページ**
http://www.nintendo.co.jp/

**主な関係会社**

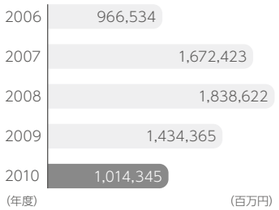
**日本**
エヌディーキューブ株式会社
株式会社ブラウニー・ブラウン
株式会社モノリスソフト
株式会社プロジェクトソラ
Wiiの間株式会社
マリオクラブ株式会社
株式会社ポケモン
株式会社ワープスター

**南北アメリカ**
Nintendo of America Inc.
Nintendo of Canada Ltd.

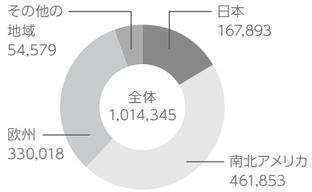
**欧州**
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo France S.A.R.L.
Nintendo Ibérica, S.A.
Nintendo Benelux B.V.

**その他の地域**
Nintendo Australia Pty. Ltd.
韓国任天堂株式会社

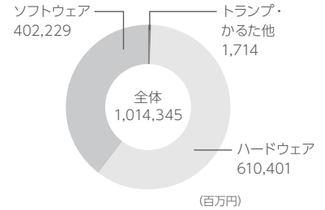
**連結売上高の推移**



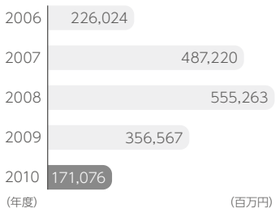

**地域別連結売上高構成比（2010年度）**



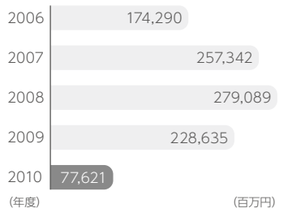

**連結売上高構成比（2010年度）**



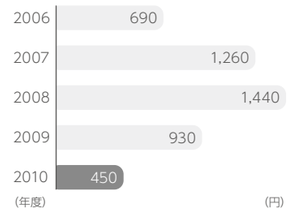

**連結営業利益の推移**




**連結当期純利益の推移**




**利益配当金の推移（1株あたり）**




**【お問い合わせ先】** 任天堂株式会社 CSR推進プロジェクト 事務局　電 話 075-662-9600（代表）

**印刷にあたっての環境配慮について**

本誌の印刷にあたっては、下記のような環境配慮を行っています。
インキについては大気汚染となるVOC（揮発性有機化合物）の発生を減らすため、植物性の植物油インキを用いています。用紙については、森林管理協議会（Forest Stewardship Council[TM]）で認証された責任ある森林からの原料を含む「FSC[TM]認証紙」を使用しています。

VEGETABLE OIL INK

MIX Paper from responsible sources FSC® C016334